REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº11 - 350 PTAS

Nintendo Acción

ESPECIAL ESTRELLAS

AVANZAMOS TODO SOBRE:
Cool Spot
Batman Returns
Jim Power
Cybernator

LOS JUEGOS QUE MÁS PEGAN
Super Mario All Stars
Street Fighter II Turbo
Bubsy The Bobcat
Battletoads
Robin Hood
James Bond Jr.





DESCUBRIMOS LOS SECRETOS DE:
Flintstones
King Arthur´s World
Little Samson
Princess Blobette

¡La preview más esperada!

FLASHBACK LLEGA A SUPER NINTENDO



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Subdirector:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
José Luis del Carpio
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de Sección),
Elena Jaramillo, Abel Vaquero
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
E. Lozano, D. García, J. Gallego,
A. Fernández, C. Alonso

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio,
M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992



Año II - Nº11
OCTUBRE 1993
350 ptas. (Incluido IVA)

Este mes te contamos todo lo que quieres saber a cerca de...

14 E.C.T.S. ´93

De cómo se movió el gigante Nintendo en la feria de juegos más importante de Europa, se hará eco nuestro gran equipo de enviados especiales.



36 JURASSIC PARK

Comentamos las tres versiones Nintendo del que dicen será juego del año: Parque Jurásico. Alucinamos con los dinosaurios más espectaculares, sentimos su gran fuerza y nos creemos hasta la saciedad que estos bichos existían... o existen. Como pensaban Spielberg y Ocean.

Todas las claves de...

72 FLINTSTONES

Cuando Pedro Picapiedra descubrió el mapa del tesoro de su vida, no tenía ni idea de lo que le esperaba. Como el cavernícola es así, enseguida se lanzó a la búsqueda del oro y las piedras preciosas. Y se encontró con una aventura gigantesca.



78 KING ARTHUR´S WORLD

El rey Arturo anda de cabeza. Sus enemigos le atacan por todas partes y no tiene un duro que llevarse a las arcas. Tan sólo le queda un ejército de valientes que además incluye unos cuantos magos. Pero, claro, todo eso hay que controlarlo, organizarlo y definirlo. En esta guía te enseñamos a hacer lo propio y, de paso, a quedar como un auténtico rey.

84 PRINCESS BLOBETTE

En estos mismos momentos los dos protagonistas de este afanoso y principesco rescate, el niño y su «Blob», están leyendo -casi aprendiéndose de memoria- la fabulosa guía que publica Nintendo Acción. Ellos saben, como vosotros, que sin tantos mapas, ayudas, recuadros y miles de pistas, les sería imposible devolver a la princesa Blobette a su trono sana y salva. Es todo un ejemlo que deberíais seguir.

90 LITTLE SAMSON

Segunda y última entrega del millón de pistas que uno de nuestros colaboradores favoritos ha encontrado en Little Samson.

Ahora sí que el pequeño héroe a la fuerza que protagoniza esta aventura no va a encontrar un sólo problema más. Ahora sí que a vosotros no se os debería atragantar más este precioso juego. Ahora sí que sentimos haber cumplido con nuestro deber. Ahora sí que ¿se acabaron las sorpresas? De vosotros depende, amigos...

Las «Previews»

Los «Super Stars»

... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

Y las Secciones Habituales:

Editorial

Este mes vamos a hablar de éxitos, y de noticias. De éxitos porque estamos absolutamente alucinados con el aluvión de estrellas que han querido visitar la revista: en papel, claro. Street Fighter II Turbo, Super Mario All Stars, Bubsy y un esperadísimo Flashback nos podrían valer como ejemplos... de que no nos hemos quedado atrás, de que vamos con los tiempos y de que, por fin, estamos en órbita.

Y de noticias. También queremos hablar de noticias. Más que nada por la cantidad de faxes y teletipos que han llegado a nuestra redacción con informaciones fresquísimas. Sin ir mas lejos, tendremos los juegos de THQ -Tazmania estará con nosotros-, podremos gozar al fin de un Dragon Ball ZZ de 16 Megas totalmente oficial, asi como de una locura «manga» gracias a la nueva mano de Bandai en España. Podremos disfrutar como locos de la movida de Sony Imagesoft en papel productor y realizador: Sensible Soccer, Last Action Hero, Cliffhanger, por citar algunos. Y en breve hasta podremos darnos un garbeo mientras jugamos sobre una Súper portátil.

Ya era hora de que la locura nos invadiera. Siempre decimos lo mismo, pero estos meses tan desbordantes de acción nos están sentando de maravilla. Perdón de nuevo por la reiteración, pero rogamos que esto no se detenga, si es posible nunca. Por la parte que nos toca y por la que os toca a vosotros. Nada más.

La redacción

Tendrás que verlo claro... en plena oscuridad

Y tú eres el Battletoad elegido para enfrentarte a la malvada Reina.



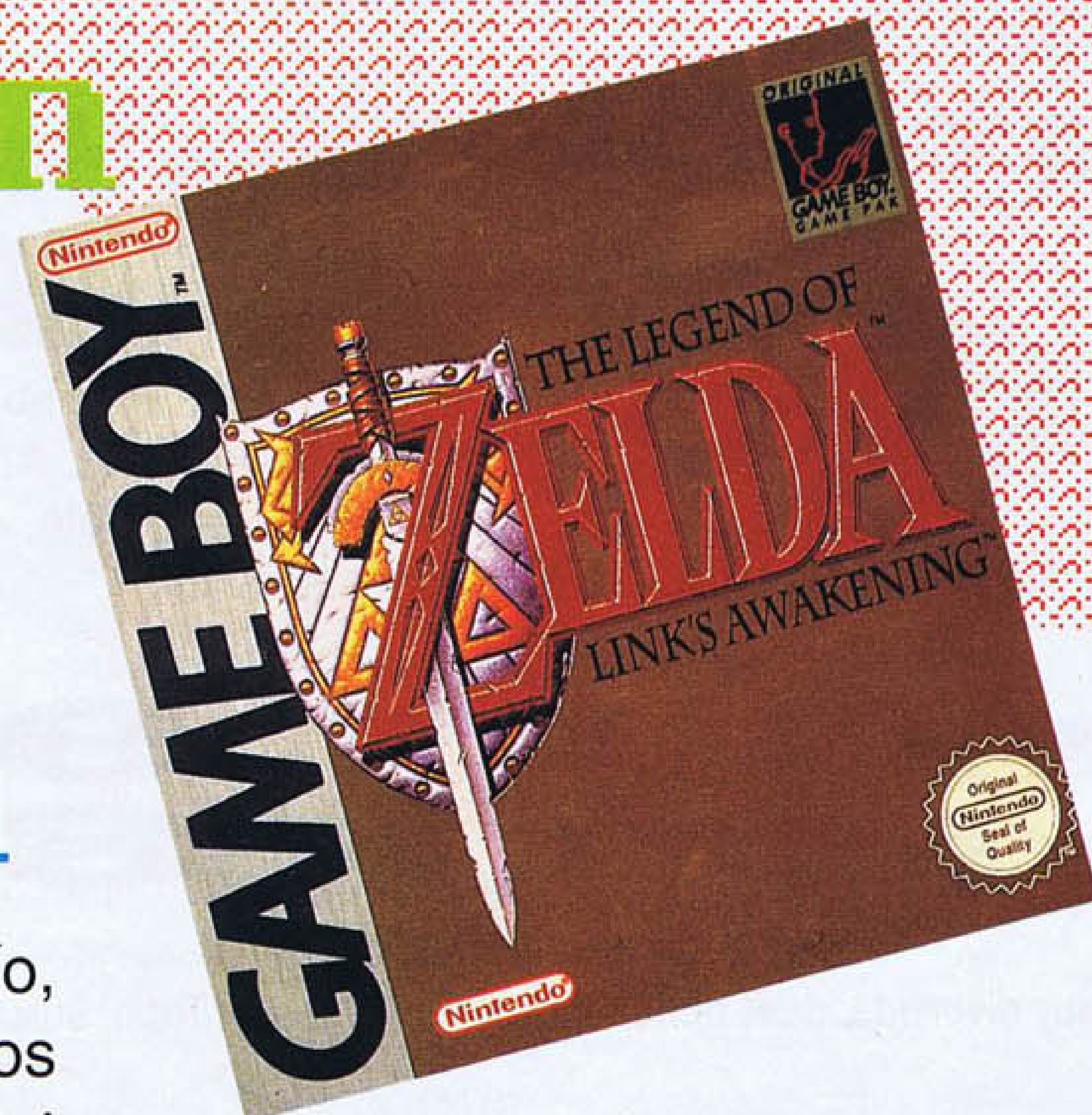
Una difícil aventura llena de peligros



Arréglatelas para salvar al mundo de los malvados planes de Julius y del Señor de las Tinieblas.



Tú tambien formaras parte de la leyenda



Espadas mágicas, el bosque sombrío, palabras clave... ¡y se dice que algunos lograron salir con vida!

NINTENDO NEWS



POR FIN, DRAGON BALL Z II

Hace unos días una sensacional noticia asaltó, -via fax-, nuestra redacción: Bandai, la prolífica compañía juguetera cuyos cartuchos para la Super arrasan en Japón, se va a establecer de forma directa en España. Y atentos, porque los chicos de Bandai traerán bajo el brazo nada más y nada menos que todos los clásicos japoneses que siempre hemos deseado.

Lo primero que tienen pensado es lanzar muy en breve las versiones 8 bits de **Caballeros del Zodíaco y Dragon Ball**, dos juegos de aventuras que combinan el rol y la acción. Para continuar con dos sorpresas de talla desmesurada: **Ultraman** para 16 bits y, tachán, **Dragon Ball Z II**, el más alucinante, también para la Super Nintendo. Ya lo sabéis, el juego que vendió 1.400.000 copias en Japón a las tres semanas de salir a la venta, estará disponible allá para el mes de Diciembre.



LA "MARCHA" DE ARCADIA

La joven distribuidora Arcadia ha decidido poner toda la carne en el asador. Tras los sugestivos lanzamientos del **Parque Jurásico** para toda la familia Nintendo y **Addams 2** -sin discriminaciones de consola-, Arcadia pondrá en el mercado durante el mes de Noviembre suculentos cartuchos. Empezamos con Super Nintendo: **Cool Spot**, la chapa más chula que veréis en nuestras previews, **Jim Power**, un cartucho que vendrá con gafas para ver en tres dimensiones y **Arcus Odissey,** uno de los juegos de rol más populares allende nuestras fronteras.

Con respecto a Game Boy, la compañía madrileña nos deleitará con **Star Trek: The Next Generation**, toda una pasada en simulador espacial con textos en español, y allá para el mes de Enero llegará **Mohammed Ali Boxing**, una licencia de Virgin con un peso pesado de protagonista. Pero no parará ahí la cosa. En Diciembre comenzará la locura Ocean. Atentos todos a **Daniel el Travieso** y a **Mr. Nutz**, en Super Nintendo, que son garantías de diversión y espectáculo.

Todo esto sin hablar de **Striker,** la genialidad futbolera de Elite, cuya distribución la asumirá Arcadia.



1,2,3... ACCIÓN

by THE SCOPE

Este mes vamos de rumorología, como siempre, pero en plan salvaje.

- Aún no se sabe con certeza qué compañía va a encargarse de traernos **Mortal Kombat en formato Nintendo.** Los últimos rumores apuntan a que será Buenavista, una distribuidora de vídeo que quiere introducirse en este mundo, pero...
- Dicen en Nintendo España que tienen una bomba. Nosotros pensamos que la bomba es **Aladdin,** la genilidad de Capcom. ¿Habremos acertado? Se admiten apuestas.
- Según una noticia publicada en el CTW inglés, **Nintendo** ha firmado un acuerdo con **Silicon Graphics** -la compañía que diseñó los ordenadores en los que se crearon efectos de la talla de Parque Jurásico o T-2-, para llevar a cabo una **súper máquina de 64 bits**. De momento, poco más.
- La misma prestigiosa revista publicaba otro artículo en el que se afirmaba que **Electronic Arts** -una de las compañías más poderosas de este mundillo de los videojuegos- había decidido dejar de crear cartuchos para Nintendo, dada la presión económica a la que les sometía la empresa nipona y el elevado valor del Yen. La cosa se ha quedado tan sólo en un rumor a la espera de confirmación, pero en cualquier caso, no es una buena noticia.
- Enhorabuena a **Ocean**. Los diez años que ha cumplido la popular compañía inglesa ponen de manifiesto que sólo las buenas permanecen.
- Y termino, no sin antes alabar la labor que está llevando a cabo **Nintendo España**. No sólo han puesto nuevos juegos a la venta, y todos bastante buenos, sino que además han bajado el precio de la Game Boy, han sacado nuevos packs con la súper y está reeditando clásicos como el genial Mario Kart. Estupendo.



Sensible Soccer



Equinox



Sky Blazer

SONY SE PONE LAS PILAS

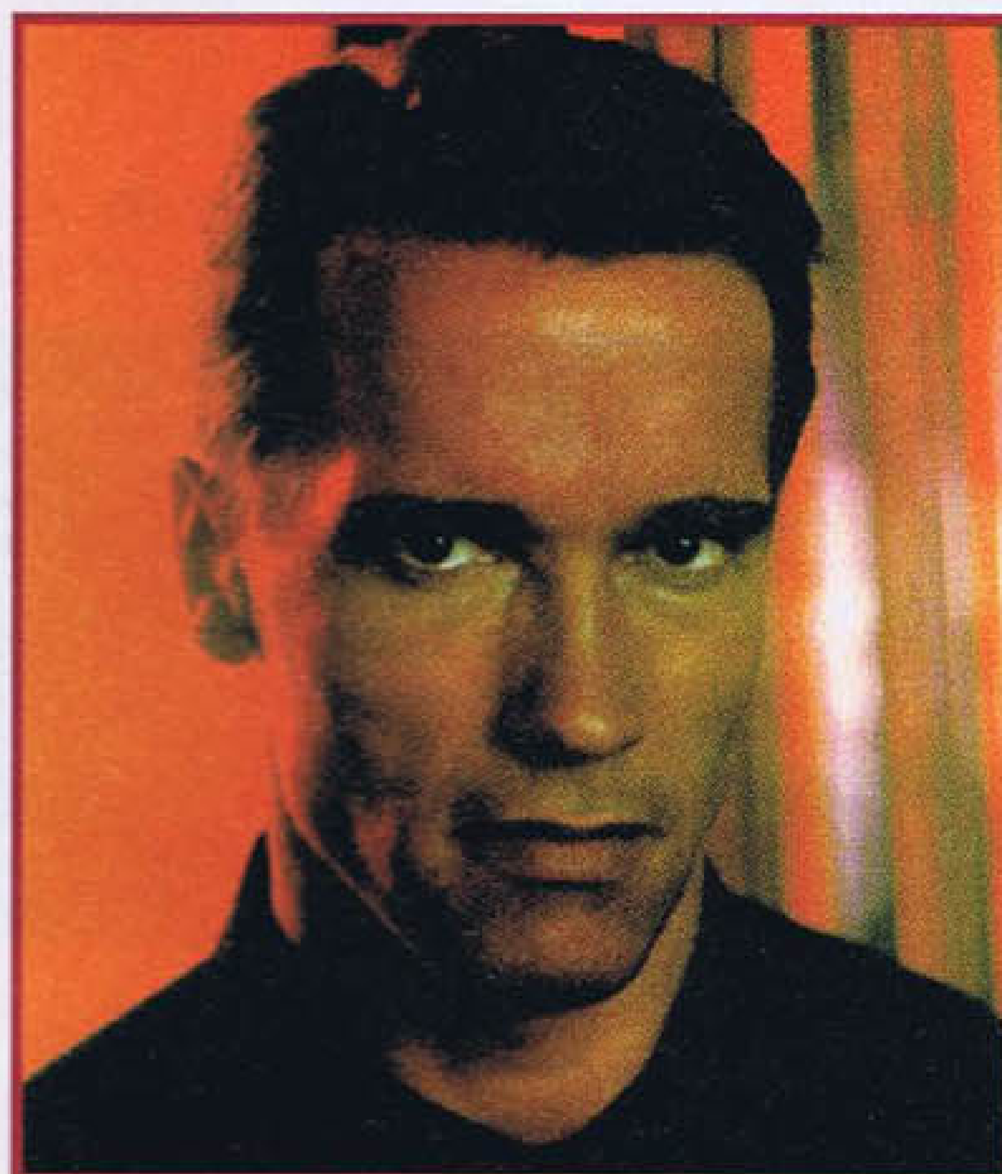
Tras su notoria presencia en el pasado E.C.T.S.de Londres y después de la visita que Alan Welsman, -director de relaciones públicas de la compañía-, realizó a nuestra redacción, nos ha quedado bien claro el espíritu agresivo con el que Sony piensa establecerse en el mercado del videojuego. Más todavía si pensamos que esta compañía -que seguirá distribuyendo sus productos en España a través de Columbia Tri-Star Home Video-, pondrá en el mercado una buena colección de cartuchos para toda la familia Nintendo.

La primera conclusión que podemos sacar de la nueva ola Sony está en nuestra portada. **Flashback** es uno de los lanzamientos estrella de la compañía japonesa -siempre bajo el sello Imagesoft- para el mes de Noviembre. No en vano es la conversión del número 1 en ventas para la 16 bits de Sega. Y la segunda conclusión es que estos chicos tienen un gran material. A saber:

Al mismo tiempo que Flashback, -las novedades de esta compañía salen simultáneamente en todo el mundo-, harán su aparición **Chuck Rock** (SNES & Game Boy), **Cliffhanger** (SNES) o las aventuras del escalador Stallone, **Gear Works** (Game Boy) un cartucho que va a dar mucho que pensar, **Hook** (SNES) ya sabéis, de Peter Pan, **Super Bomberman** (SNES) una locura a cuatro jugadores simultáneos, **Equinox** (SNES) o la segunda parte del genial Solstice, **Drácula** (SNES, N.E.S. & Game Boy) un beat´-em-up de lo más terrorífico, **Last Action Hero** (SNES, N.E.S. & Game Boy) y **SkyBlazer** (SNES), una epopeya a lo Hook creada por el mismo equipo.

Pero tranquilos, que aún hay más. Durante el mes de Diciembre, nos llegarán las versiones N.E.S. y Game Boy de **Cliffhanger** y el inspiradísimo **Sensible Soccer** para los tres formatos Nintendo: sin duda el mejor juego de fútbol que jamás se ha hecho para una pantalla.

Como veis, Sony ha erntrado con pasos de gigante en el mercado de los videojuegos.





Sensible Soccer. Posiblemente el mejor juego de fútbol visto hasta ahora en una consola.





Clásicos como Bomber Man o novedades como Drácula. Sony traerá juegos para todos los gustos.

GOOF TROOP

Entre bucaneros está el juego. Embárcate a por todas con Goofy y prepárate para el abordaje.







THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

El simpático Pluto está en apuros y no será Mickey el que le deje en la estacada. ¡También cuentan contigo! (Para 1 ó 2 jugadores)



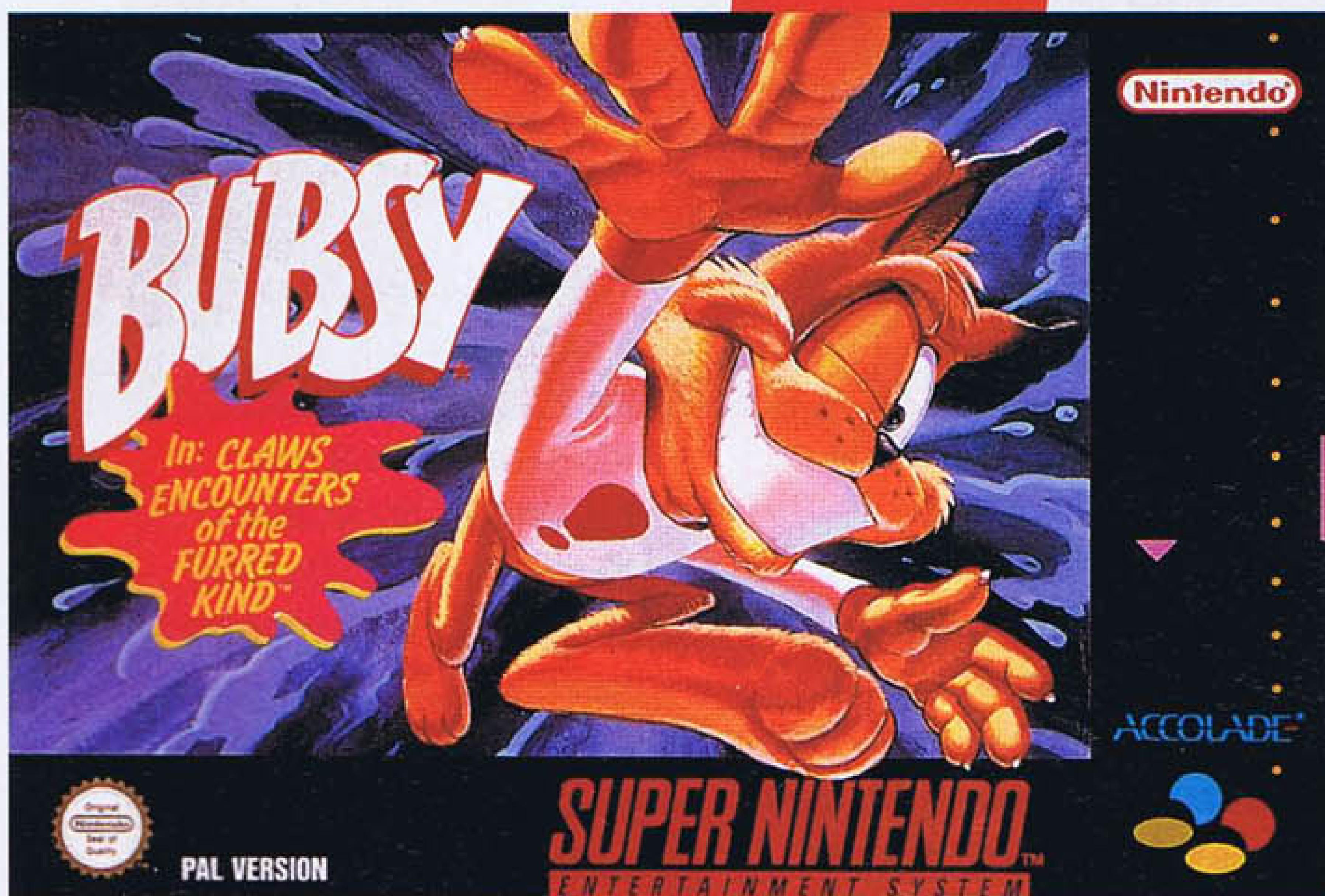


BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Ayuda a los Battletoads para salvar a la hija de un famoso creador de realidad virtual. Para salir victorioso tienes hasta 8 tipos de movimientos. (Para 1 ó 2 jugadores)







BUBSY

La estrella es este gato montés que intentará salvar a la Tierra de los Woolies. Aquí tienes super 16 megas para atravesar 5 mundos y 16 niveles con hasta 300 pantallas por nivel. ¡No te puedes perder esta obra maestra!



TAZ: DESDE TASMANIA A NINTENDO



Gracias al acuerdo al que han llegado THQ, una importante compañía norteamericana experta en hardware y videojuegos para consola, y **Dro Soft**, la distribuidora madrileña, títulos tan brillantes como **Tazmania** llegarán a nuestro país en un futuro muy próximo. Pero éste no será su único buen cartucho. Además de la fiera más graciosa del software mundial -que, por cierto saldrá en Super Nintendo y portátil-, Dro Soft acaba de sacar a la venta **James Bond Jr.** -cuyo comentario verás en las páginas de la revista- y está a punto de poner en nuestras manos las versiones Super Nintendo y Game Boy de **Home Alone 2**, un título peliculero de sobra conocido por todos, y que promete dar mucha guerra. Esperamos que así sea.





STARWING YA ESTÁ EN LA CALLE

Lo prometido es deuda. La gran proeza de Nintendo, con chip FX en sus circuitos, está por fin a la venta en España. Tras el parón forzoso de lanzamientos al que se vio sometido el anterior distribuidor, Erbe Software, Nintendo España acaba de hacer público que **StarWing se puede encontrar en las tiendas desde ya.**

Otro cartuchito que también ha salido con considerable retraso ha sido **Prince of Persia**, en su versión Game Boy. Después de algunos meses en las páginas de esta revista, el juego con mejor animación de todos los tiempos, al menos en portátil, estará disponible desde ya en los comercios especializados. Gracias, Spaco. Y más vale tarde que nunca, muchachos.



SPACO, EN LA LÍNEA DE LOS 8 BITS

Spaco S.A., la compañía que posee en exclusiva los derechos de distribución de la N.E.S. y todo el software de la propia Nintendo, continuará trabajando en este mundillo tanto con la línea de 8 bits como con las licencias que posee para el resto de consolas Nintendo. Así nos lo hizo saber el director de marketing de Spaco, Ernesto del Valle, quien además afirmó que todo seguirá como hasta ahora, sin que la creación de Nintendo España influya en absoluto en sus planes, ni en sus lanzamiento.

Por cierto, hablando de juegos, que es lo que realmente nos interesa, lo próximo que Spaco traerá a todas nuestras pantallas será **Robin Hood para N.E.S.**, todo un juegazo de Rol que tienes en estas páginas, asi como **Ferrari Grand Prix y Crash Dummies**, también para los 8 bits, y también en las correspondientes páginas de Super Stars.

COMO RECTIFICAR ES DE SABIOS...

...La noticia que publicamos el mes pasado sobre el **acuerdo al que habían llegado Arcadia y Namco** no es del todo cierta. Es, no obstante, verdad, que Namco se pasó por las oficinas de Arcadia para enseñarnos los increíbles juegos para la Super que tienen en cartera, pero no es exacto que se haya llegado a un acuerdo de distribución. Perdón por la travesura.

En cualquier caso esperamos tener suerte y que pronto podamos disfutar de los juegos de esta potente compañía.como «Pac Attack.

¿Es un lunar insolente?

¿O un punto pasota?





¿Tal vez una mancha traviesa?

Es



COOL SPOT™

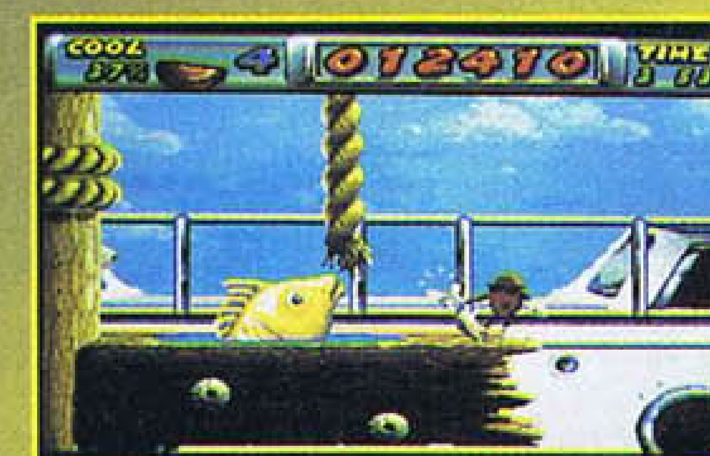
11 Niveles
Gráficos soberbios
y
250 animaciones diferentes
de Cool Spot™



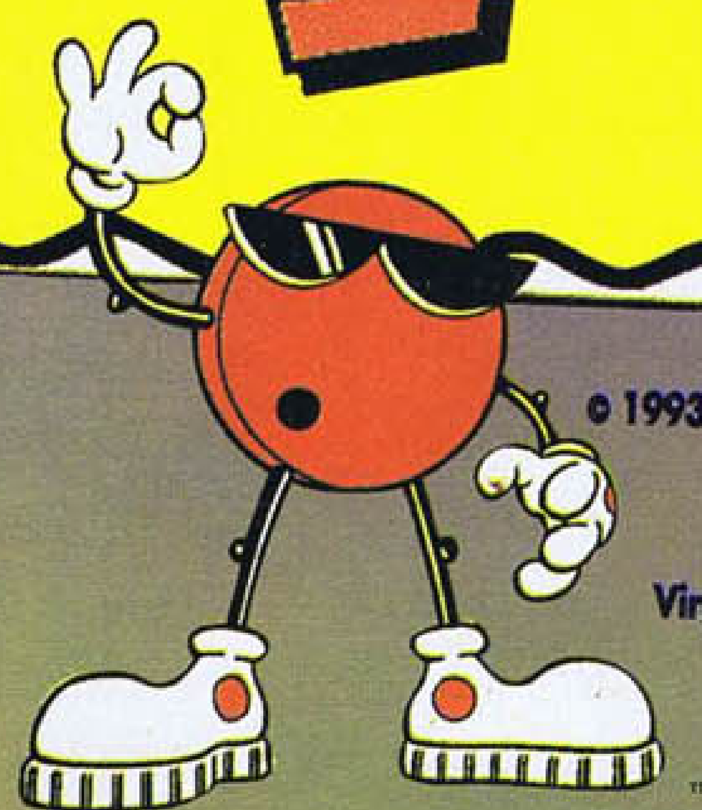












El nuevo 'fresco' de las consolas para tu SUPER NINTENDO

Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.

La multinacional japonesa se prepara para el gran salto

LAS ARMAS SECRETAS DE NINTENDO

Ya sabíamos todos que no podía ser, que la gigantesca fábrica de sueños de Nintendo no podía permanecer por mucho tiempo cruzada de brazos ante los rumores y la inquietud de todos sus incondicionales. ¿Es que no va a salir nunca esa ansiada máquina capaz de superar a la magnífica Super Nintendo?

Pues bien, las dudas parece que se van disipando y dos nuevos proyectos de Nintendo empiezan a dibujarse en el horizonte. Uno de ellos, **Nintendo Gateway System**, es ya prácticamente una realidad, mientras que **la nueva máquina de CD Rom** está cada día más cerca de nosotros. Echemos una ojeada a las últimas noticias que nos han llegado acerca de estos dos nuevos formatos, que van a provocar un auténtico boom en el planeta Nintendo.

Nintendo Gateway System es un aparato que traspasa las paredes de nuestros hogares para instalarse en aviones, barcos y hoteles de todo el mundo. Nos explicamos: se trata de un sistema que ofrece al mismo tiempo **juegos y servicios de todo tipo** al usuario, como por ejemplo información sobre acontecimientos deportivos, culturales, etc... o incluso películas.

Por supuesto, esos juegos serán 10 programas conocidos de Super Nintendo, entre los que se incluye **Super Mario World** y una serie de cartuchos que cambiarán cada cierto tiempo.



Este mando os servirá para elegir la opción deseada y poneros a jugar a Mario en el hotel. ¡Ahí es "na"!



¡Qué agradable sorpresa encontrarse a Mario en el menú del televisor del hotel!



Con este "pedazo" de máquina llamado Indy, la Nintendo CD Rom nos dejará a todos pasmados.





En los aviones, los pasajeros podrán insertar una tarjeta de crédito en la ranura correspondiente y disfrutar de una amplísima gama de opciones. Este sistema ya ha sido probado durante los últimos meses a bordo de un avión llamado Northwestern Airlines. En los hoteles, además de jugar y acceder a toda esa información, se podrán reservar billetes para restaurantes y espectáculos.

Así pues, pronto podremos viajar en barco o avión jugando a la Super Nintendo... ¡si es que las compañías que operan en España se deciden a instalar este fabuloso sistema!

Por lo que respecta al **CD Rom** de Nintendo, las últimas noticias apuntan a un sistema llamado **Project Reality,** realizado junto con la multinacional **Silicon Graphics**, autora de los efectos especiales de películas como Jurassic Park y Terminator 2. Este descomunal aparato ofrecerá a los jugones de Nintendo gráficos reales como la vida misma, sonido en alta fidelidad y una velocidad de procesamiento para quitar el hipo.

He aquí sus credenciales: un microprocesador de más de 100 MHz, 24 bits de memoria, 16'7 millones de colores y una resolución superior a la de los sistemas de televisión PAL y NTSC, por no entrar en otros detalles técnicos que asombrarían al más pintado.

Esta portentosa máquina de Silicon Graphics combina un sistema de autoedición con una cámara de vídeo, un potente interfaz de usuario, herramientas digitales y gráficos en tres dimensiones, lo cual le permite realizar los dibujos más rápidos de todos los sistemas conocidos hasta el momento, y de ofrecer imágenes estereoscópicas a través de las gafas tridimensionales.

Ya sabéis, pues, todo lo necesario para que el gran salto al futuro no os pille desprevenidos. ¡Agarraos bien al sillón!

SUPER MARIO BROS



SUPER MARIO BROS 2



SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS



NUEVO PACK SUPER MARIO ALL STARS™

MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.

CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS 28.990 Ptas. (IVA INCLUIDO)







SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

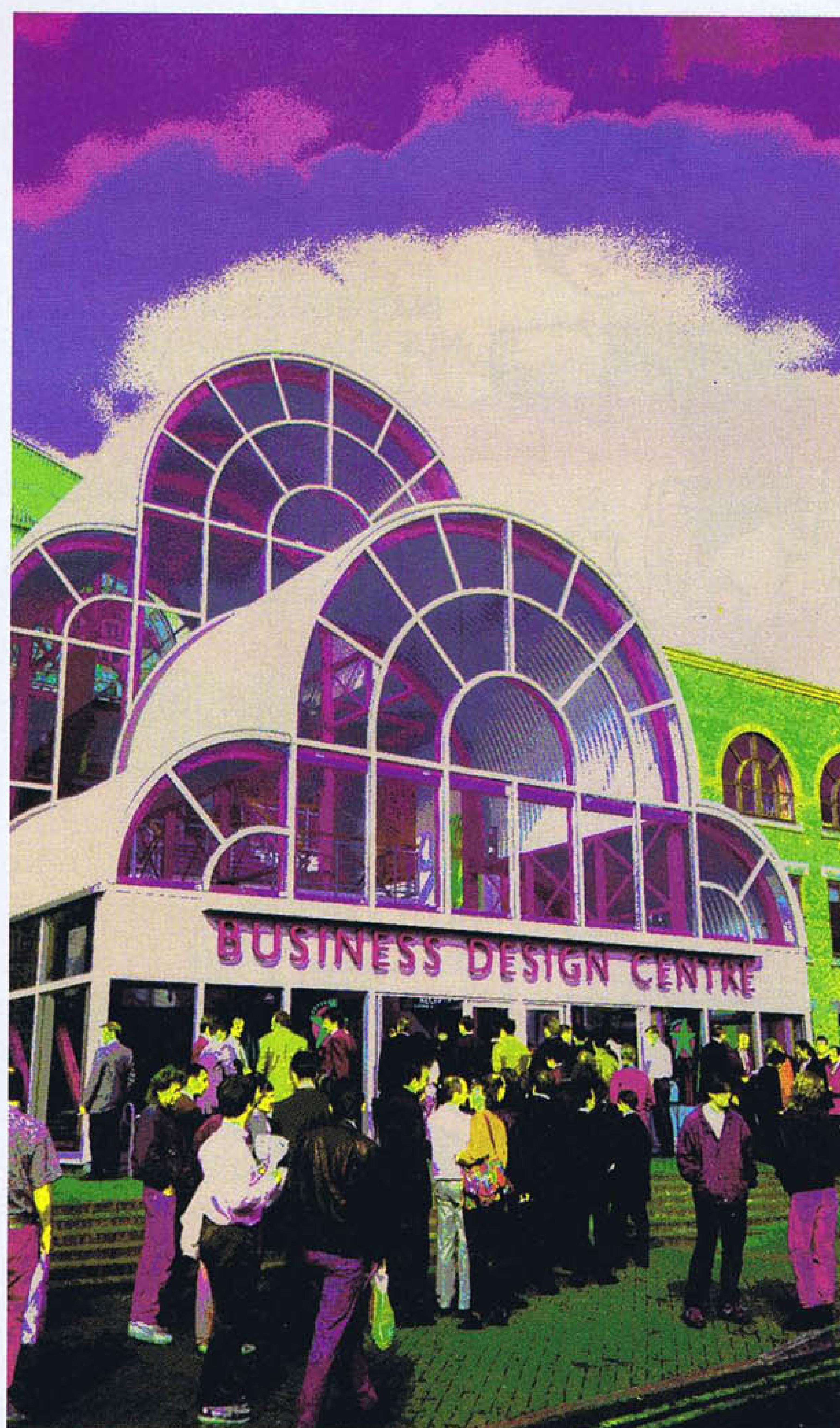
Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Así se movió NINTENDO en el ECTS

Londres fue un escenario perfecto para que Nintendo demostrara de lo que es capaz. Durante los días 5, 6 y 7 de septiembre, el E.C.T.S. albergó al monstruo entre los monstruos del videojuego y a todos los licenciatarios que trabajan para él. Objetivo: crecer. Cuanto más y más rápido, mejor. Y todo lo que se mostró era tan alucinante que el equipo de enviados especiales no pudimos por menos que entrar en acción.

Por Juan C. García & A. Gómez



No fue difícil entrar en acción. El E.C.T.S. era un hervidero en el que nadie paraba un instante. Ni para comer. Las cosas se sucedían tan deprisa que muchas veces pasaban ante nuestros ojos sin dar tiempo siquiera a digerirlas. Aquí os traemos toda la información, buena, como siempre, que conseguimos en ese maremagnum de cartuchos y novedades. Habrá más, porque las máquinas no se detienen así como así, pero será para el año que viene. Ahora, de momento, va lo más actual, lo que se vio allí y lo que otros no advirtieron. Escudriñad cada compañía y no os perdáis un solo detalle porque ferias así, se ven pocas.

El espectáculo Nintendo volvió a brillar de nuevo en el recinto londinense del «Business Design Centre». El mejor escaparate para presentar lo último en juegos.

ACCOLADE

Tras Bubsy, todo el Deporte del Mundo


SN SPEED RACER

• **Speed Racer**: Basado en unos «cartoons» americanos (en el año del señor de 1967), la última peripecia de autos que se ha montado la compañía de Bubsy, nos retará a conducir por toda clase de circuitos. Sobre los coches más locos del mundo y una parafernalia de pilotos a cada cual más extravagante, Speed Racer promete buenos movimientos y una originalidad que, dentro del trillado tema carreras de coches, brillará con luz propia. Para **Super y en el año que viene**.


SN SPEED RACER

• **Pelé!**: Por si el nombre no es suficiente, escuchad esto: 40 clubs europeos y americanos, perspectiva de juego a 35° -como en la tele-, posibilidad de enfrentarse al Brasil de Pelé en 1962, pruebas de habilidades, varios tipos de terrenos de juego y opciones climáticas, datos reales de los jugadores, realismo a más no poder en gráficos y movimientos, **Super Nintendo, Enero 94**.

• **Más deporte**: Accolade se estrena en basket USA con un simulador NBA que adopta el nombre del grandísimo **Charles Barkley** y tendrá licencia oficial americana. También participa por vez primera en Hockey sobre hielo con **Brett Hull** Hockey, un estupendo cartucho diseñado por Radical Entertainment, que nos llevará a las mejores pista de Hockey helado de U.S.A. Ambos productos asolarán el mercado **Super Nintendo** a finales de año.

ABSOLUTE

Entre la Guerra y la Carrera Espacial

• **Super Battletank 2**: Secuela guerrera de Super Battletank:War in the Gulf que nos pone a los mandos del sofisticadísimo aparato de combate M1A2 sobre un total de 16 espléndidos megas. Como su predecesor, ataca en perspectiva frontal y, de momento, sólo en **Super Nintendo.**

• **Turn & Burn: No Fly Zone**: Conversión a **Super Nintendo** 16 megas del reputadísimo Turn & Burn para Game Boy. Perspectiva también frontal, como mandan las series de simulación, para un F-14D Fighter Jet.


SN TRUN & BURN
SN BATTLETANK 2

• **Star Trek, The Next Generation**: A partir de la misma estructura de la versión Game Boy -que la distribuidora Arcadia está a punto de poner a la venta en nuestro país- Absolute ha trazado una mezcla simulador-aventura para los **8 bits de N.E.S.** protagonizada por los mismos personajes de la famosa serie televisiva. Así que, los nuevos «trekkies» ya saben a qué atenerse.

Codemasters

¿Simplemente Personajes Graciosos?

• Dos nuevas producciones y una de las que no pasan de moda, presentó Codemasters en el E.C.T.S. Entre las nuevas: **Cosmic Spacehead**, las aventuras de un alienígena del planeta Linoleum en sus vacaciones en la Tierra y **Firehawk**, todo un desafío a lo «Commando» o «Guerrilla War» con vocación guerrera y nostálgica.

El que no pasa de moda es Dizzy, que con su perenne forma de huevo tiene todas las papeletas para batir



todavía más records de éxito. Todos ellos estarán en breve para **N.E.S.** El huevo andante lo está desde hace tiempo.

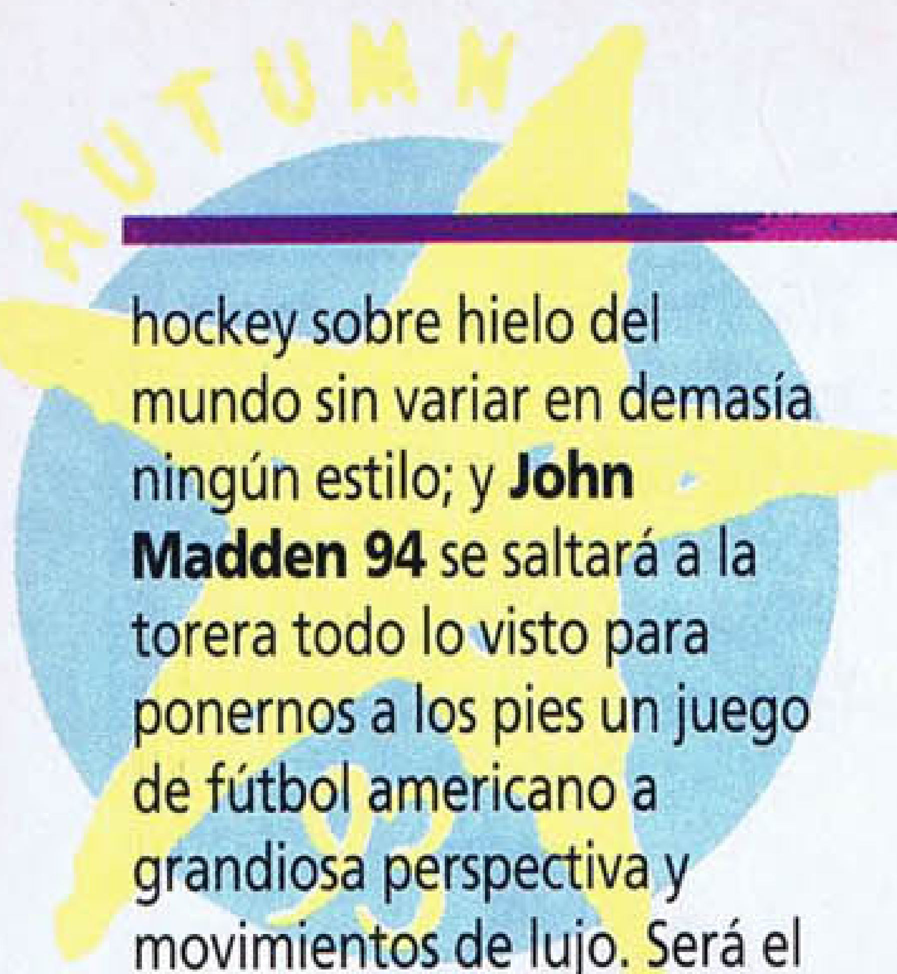
ELECTRONIC ARTS

Todo por el Deporte Cara a 1994

• Electronic Arts apuesta por una revisión de sus clásicos deportivos cara a la nueva temporada 1994. **NBA Showdown, para Super Nintendo**, será la continuación a sus playoffs Bulls Vs Blazers; **NHL Hockey 94** recogerá la nueva campaña del mejor



SN MADDEN '94
SN NBA SHOWDOWN



hockey sobre hielo del mundo sin variar en demasía ningún estilo; y **John Madden 94** se saltará a la torera todo lo visto para ponernos a los pies un juego de fútbol americano a grandiosa perspectiva y movimientos de lujo. Será el no va más de **EA Sports**.



En España, Desde Ya

• **Humans:** Imagínate que estás en el período jurásico, que vives en una caverna rodeado por los de tu tribu y que, de repente, alguien descubre el fuego. Imagínate también que los cavernícolas de la estirpe vecina, que se han enterado de tu hallazgo, deciden hacerte la guerra, y que tú, que de tonto no tienes un pelo, debes evitar el robo de ideasy convencerlos de que hay algo mejor todavía que es el hierro, que hace lanzas y... bueno, pues todo eso, es decir, evolucionar tecnológicamente, podrás experimentarlo con lo último de GameTek que estará en breve en **Super Nintendo y Game Boy**.



• **Pinball Dreams**: El «flipper» de toda la vida con mucha música y de la buena, acción a tope, por lo menos refeljos, adicción, y mucha fantasía. Saldrá en **Super Nintendo y Game Boy,** pero no podemos deciros nada sobre la fecha española.



Zool y Nada mas que Zool

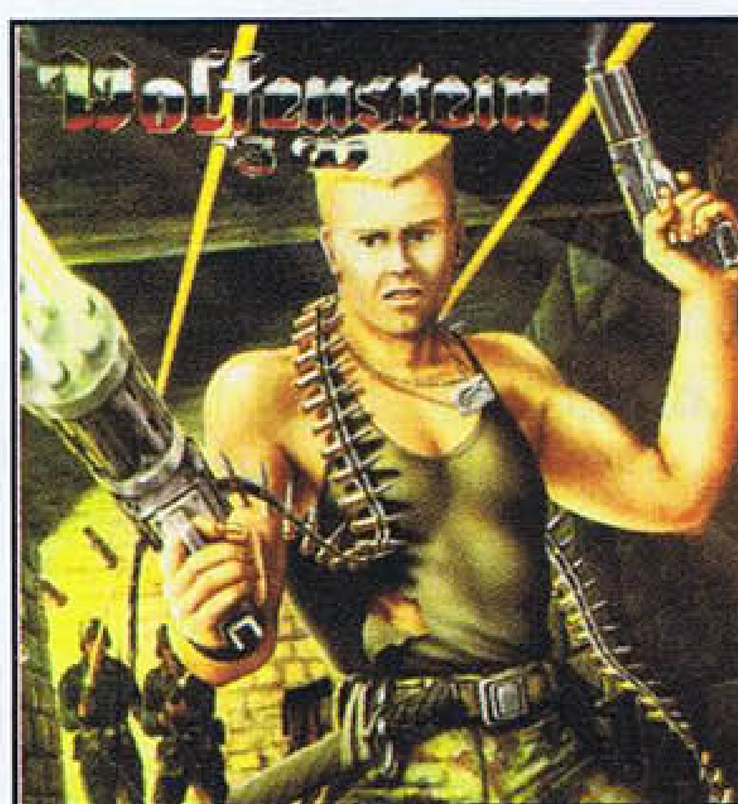
• **Zool**: El ninja de la novena dimensión ataca en **Super Nintendo**. Uno de los personajes más simpáticos y «deseados» del mundo de las consolas se lleva a los 16 bits todo el colorido y la increíble cantidad de fases que le vieron triunfar en el Commodore Amiga. Espléndidos sonidos y un gusto exquisito por la dificultad en las plataformas esperan a los que se atrevan con Zool, toda una proeza.





Convierte y Hazlo Mas Bonito

• **Wolfenstein 3D**: Punto de vista frontal y muchos zooms y ampliaciones para una dignísima conversión de un juego de PC y compatibles apoteósico y muy bélico. No sabemos si llegará a España, pero si llega es un plato que no debéis perderos. **En Super Nintendo.**



Gigantes de la talla de Virgin y U.S. Gold presentaron los primeros juegos para Nintendo.

• **Mega-Lo-Mania**: Conversión estratégica y bastante afortunada de aquel cartucho para Mega Drive que sacó Virgin hace un tiempo. La cosa va de conquistas, tropas y todo muy Populous. Por cierto, **Super Nintendo**.

• **Run Saber**: Es Strider, el de Sega, pero con otro nombre. Al menos el personaje es idéntico, lo que pasa es que los escenarios rezuman calidad por todas partes. También para **16 bits**.



Héroes Galos

• **Los Pitufos:** Los tipos de color azul salen en **Game Boy y Super Nintendo**. La versión portátil ha sido programada en España por New Frontier y supera con creces a la de Asterix. Tiene también plataformas pero añade mucha más acción. Respecto a la versión Super, ofrecerá un colorido fantástico y una jugabilidad impresionante.

• **Tintín:** Le tendréis en toda la **familia Nintendo** a finales de 1994. Es lo único que pudimos sacar de este tema a Mr. François Lourdin, el responsable de Infogrames.



Mas Grande Aun

• Disponibles desde ya, al menos en el resto de Europa: **Kid Dracula, Zen the Intergalactic Ninja y Raging Fighter**, para Game Boy. **Bucky O´Hare, Monster in my Pocket, Pirates!, Noah´s Ark** para N.E.S.

• **Sunset Riders:** Viaje al Oeste de la mano de una recreativa bastante popular por estos lares. La cosa va de un vaquero que debe hacer frente a toda una ralea de forajidos. **Super Nintendo**.



• **Zombies:** Creepshow con mucho sentido del humor, algo de sangre y una turbulenta forma de enfrentarse al terror. Monstruos, acción en 3-D y dos jugadores simultáneos. Para Super Nintendo.





TURBO INSUPERABLE





STREET FIGHTER II™ TURBO








SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



• **Turtles, Tournament Fighters**: Lo último y mejor de las Tortugas Ninjas. Gráficos enormes, lucha a pantalla entera, movimientos especiales y unas animaciones fantásticas. **Super Nintendo**.



Mas Alla de la Simulacion

• **Tinhead:** Un saladísimo robot dotado de turbo propulsión, atómico casco y 100.000 plataformas con misión explorar planetas . Sólo en **Super Nintendo**.

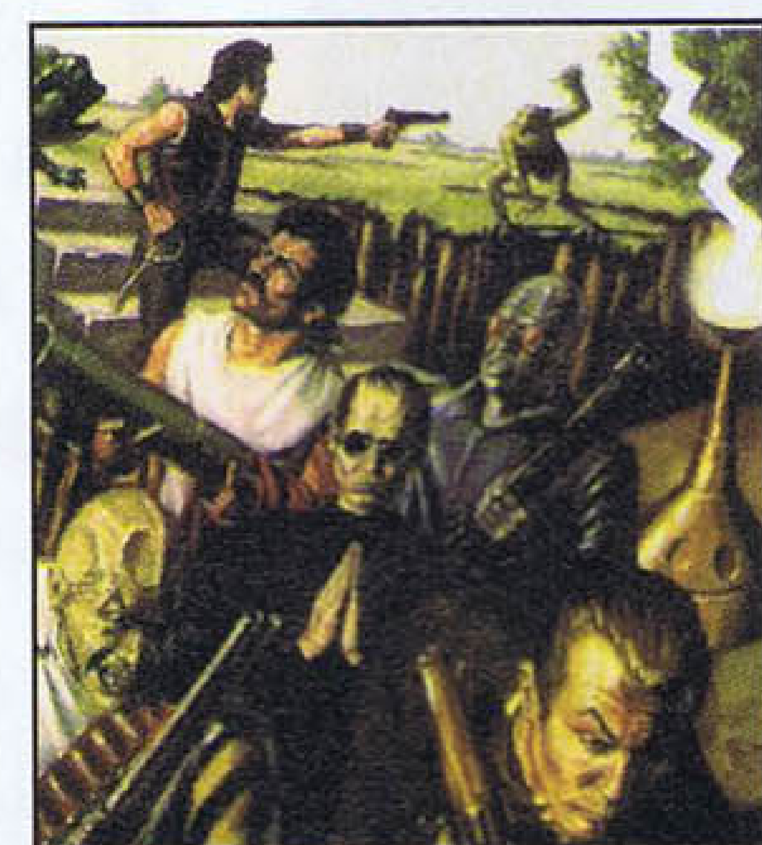


• **Super Strike Eagle:** Impresionante demostración de cómo se hace un juego en modo 7. Olvidados de la simulación, esto es un arcade increíble con un súper avión de protagonista. **Para Super Nintendo**.

• **Impossible Mission 2025:** Eres un agente secreto y debes penetrar en una base espacial de alta seguridad. Este es el argumento de lo último de Microprose para **Super Nintendo**. El resto es una completa incógnita.

• **The Chaos Engine**: Una poderosa máquina está jugando con la humanidad. Un comando especial acaba de ser alertado de la situación y tú formas parte de él. ¿Lo demás? ¡Adivina! **Super 16.**


SN IMPOSSIBLE MISSION


SN THE CHAOS ENGINE

Tan sólo faltó en la feria la guinda de las nuevas tecnologías. Nada se dijo del esperado CD de Nintendo.



Mario y otros Héroes

• **Alfred Chicken**: Sólo reseñar su salida al mercado en **SuperNes** y **N.E.S.**


SN SUPER STRIKE EAGLE

• **Out to Lunch**: Un sabrosón chef experto en cocina internacional se las tiene que ver con un restaurante vivo -viven las alcachofas y los rábanos- a partir de 48 niveles plataformeros. **En SN y Game Boy**.

• **Capitán América y los Vengadores**: El famoso héroe de la Marvel metido de nuevo a salvador de la humanidad. **Super Nintendo.**



• **Mario is Missing!**: Mario en plan profe sólo que sin complejo de escuela. Deberás ayudar a Luigi & Yoshi a encontrar a Mario: anda perdido entre las ruinas monumentales de un montón de ciudades. En **Super Nintendo y N.E.S**.

• **Championship Pool**: El billar más jugable. Permite hasta 8 jugadores, simultáneos o alternativos, y 14 tipos diferentes de juego. Sólo en **Super Nintendo**.



Se Presento la Fiera

• **Zelda, Link´s Awakening**: Recupera toda la magia de la versión Super Nintendo y añade un montón de detalles más: dificultad, historias, magia. **Game Boy**.

• **The Lost Vikings**: Va de unos vikingos que se pierden en el tiempo y deben regresar a casa. Es estrategia al estilo Lemmings. Sólo **Super Nintendo**.



• **Vegas Stakes**: Para viciosillos de las tragaperras. Tenéis que controlar la ciudad de las Vegas a base de apuestas y argucias para ganar. En **Super Nintendo**.

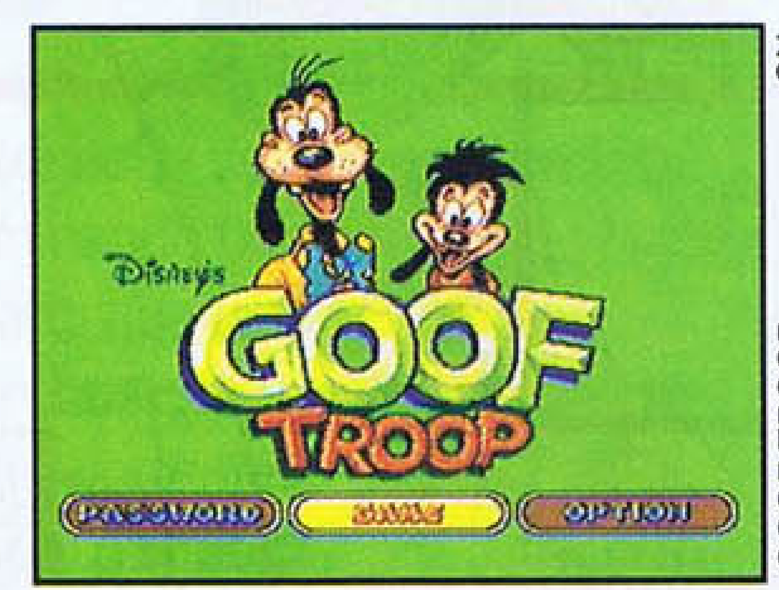
• **Battletoads & Double Dragon**: Dos súper héroes que deciden unir sus fuerzas por el bien de la humanidad. Tan dinámico como siempre. En **Super Nintendo**.

• **Battletoads in Ragnarok´s World**: Igualita, igualita a la versión de N.E.S. Muy buena. Para **Game Boy**.

• **Darwing Duck**: Arcade plataformero en el que nuestro súper héroe debe parar movidas ilegales en San Francisco. **En GB**.



GB BATTLETOADS



SN GOOF TROOP

• **Goof Troop**: Un juego de puzzles capitaneado por un buscador Goofy. Es obra de Capcom y con eso se dice todo. Sólo 16 bits.

• **Duck Tales 2**: Todos los héroes vuelven. Por eso está de nuevo aquí el pato para reencontrar tesoros. En Game Boy.

STARWING™

ESTRENA LA DIMENSION FX





SUPER FX

Por primera vez, el Chip Super FX entra en acción. Si quieres presenciar un espectáculo digho de una máquina de 32 BITS, prepárate para este título: STARWING.
Lo que otros te prometen para el futuro, el CHIP SUPER FX te lo demuestra ya. Sin necesidad de comprarte ningún accesorio.
Con todo tipo de efectos tridimensionales, giros y rotaciones de 360º, deberás esquivar a velocidad vertiginosa obstáculos y ataques de enemigos, mientras luchas por llegar al final y poder convertirte en todo un zorro estelar.
STARWING es...
¡Una nueva dimensión!



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

• **Plok**: Ya tenemos nuevo personaje en **Super Nintendo**. Se llama Plok, viene de Tradewest y, por lo que dicen, combina el sentido del humor con un estilo dibujo animado demoledor.



Otro de los Grandes

• **Mr. Nutz**: ¿Otra mascota? Posiblemente, pero por muchas mascotas que conozcáis, ésta es la que seguro más va a dar que hablar. Es una ardilla simpaticona y guerrera que se va a mover sobre un juego de **plataformas para Super Nintendo**.

• **Dennis the Hopper**: O lo que es igual, Daniel el Travieso, un peliagudo chaval de pesadas gracias que se ha apuntado al videojuego para **Nintendo**. Será un adicto a las plataformas y sus travesuras pondrán nervioso al enemigo más irreconciliable. En **Super Nintendo** y **Game Boy**.

• **Ranma 1/2**: Un juego de lucha a lo SFII con personajes chinakas a cada cual más extraños. Sólo **Super Nintendo**.

• **Eek the Cat**: Una familia terrible, dos niños que le hacen la vida imposible, un perro que le persigue, muchos golpes y raspas de sardina para un gato orondo de color morado que siempre pone la otra mejilla. **En Super Nintendo**.

• **Road Rash**: Lo que todos conocéis, es decir, el mejor programa de luchas en moto, ahora en **Game Boy**.



Solo los Mejores Programas

• **Cliffhanger**: Las aventuras del último examen Stallone, esta vez de escalador, en todo **Nintendo** antes de Navidades. Será en forma de un arcade de «supervivencia» que mezclará lucha, aventura y acción.

• **Super Bomberman**: Versión Dynablaster para **16 bits** con cuatro jugadores simultáneos, muchos colores, emoción y diversión a raudales.

• **Last Action Hero**: Más de cine de estrella. La última movida Schwarzenegger en consola **(SNES, N.E.S. & Game Boy)** va de bonito beat-´em-up en escenarios alucinantes y gráficos de postín. De acción.

• **Sensible Soccer**: En **Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy**, el mejor simulador de fútbol que hay, ha habido y habrá.



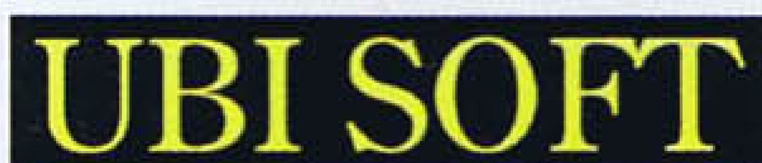
Volcados en la Realidad Virtual

• **The Lawnmover Man**: Dicen que va a revolucionar el


THE LAWNMOVER MAN

software y que habrá que andarse con cuidado. Que va a seguir a pies juntillas el guión de la película «El Cortador de Césped» y que va a incluir un montón de escenas de animación. Será en Enero, en **Super Nes y GB**.

• **Peak Blinder**: La sopresa del ECTS. Un extraño personaje vestido con ropas negras incita a los **16 bits** a que le pinten de colores, le recuerden sonidos y le vayan descubriendo, muy poco a poco.



Maxima Potencia

• **F1 Pole Position**: Bajo el patrocinio de la compañía «Foca» y la licencia de FUJI Televisión, Ubi se ha lanzado al circo de la Fórmula 1 con un cartucho rapidísimo que aparecerá en **Super Nintendo y Game Boy**.



U.S. Gold: También Estreno en Nintendo

• **Winter Olympics**: Simulador deportivo invernal a 8 lenguajes y diez pruebas para conmemorar la licencia oficial de los juegos olímpicos de Invierno: Lillehammer 1994. Será aún mejor que su Olympic Gold y saldrá en principio para **SNes**.

• **El Increíble Hulk**: La Bestia verde saltará a la escena Nintendo sólo, por el momento, en **16 bits**. Lo hará a través de un arcade de golpes en el que la acción estará a la orden del juego.



Alta Calidad para el Mundo Nintendo

• **Dragon**: Basado en la vida de Bruce Lee, Dragon será un beat´-em-up con personajes digitalizados, rutinas asombrosas vía golpes y un equipo de programación detrás con nombres como John Palmer (creador de Addams II). Va para **Super Nintendo** y tiene **16 megas**.

• **Jungle Book**: Durante el primer trimestre de 1994 saldrán las versiones para la **familia Nintendo** del Libro de la Selva. Al mismo estilo de Mick & Mack y Cool Spot, los escenarios y las animaciones serán de nuevo lo mejor. Junto al genial Mowgly.

• **Young Merlin**: Toda una sorpresa aventurera, muy Zelda, que estará en **Super Nintendo** a primeros de año.


DRAGON


DRAGON



Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario



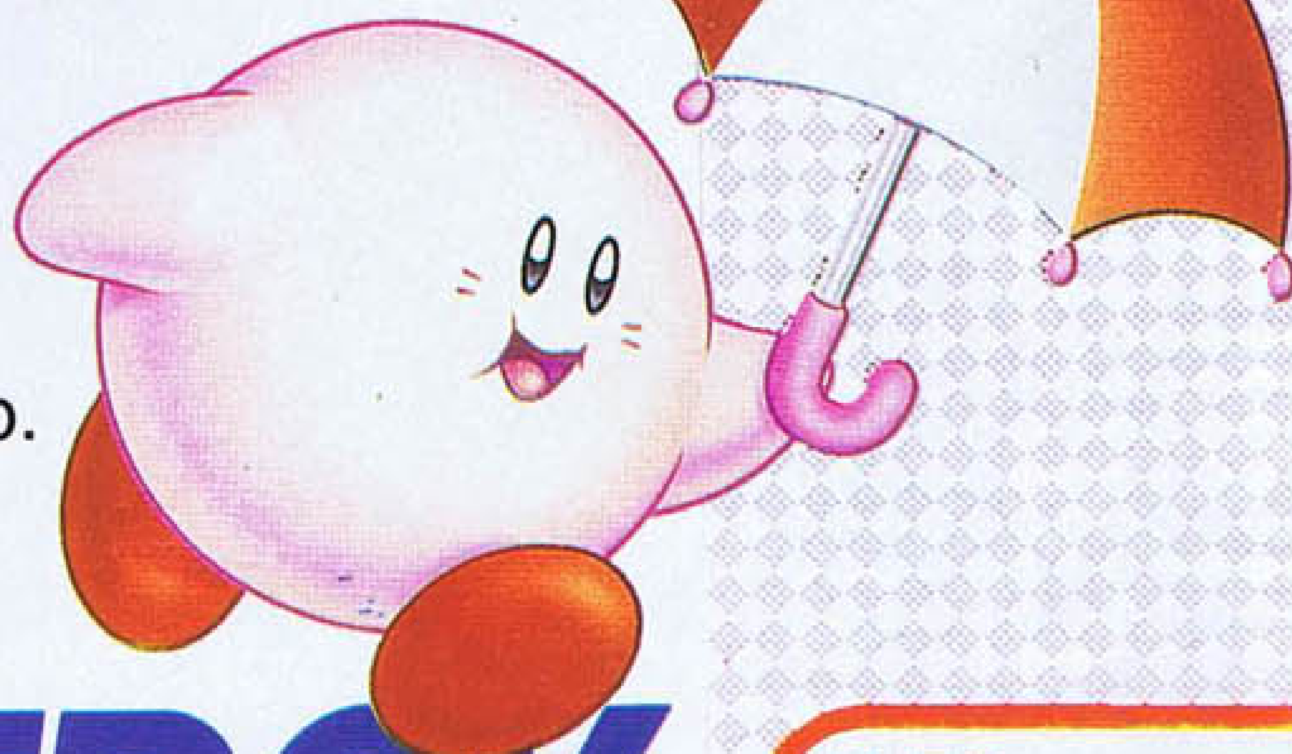


Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.



No siempre van a ganar los más grandes

Y aunque Kirby
sea pequeño, calvo
y sin músculos,
tiene un arma gigante: su apetito.
Se lo engulle todo
en su camino hacia Dreamland.





GAMEBOY™

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

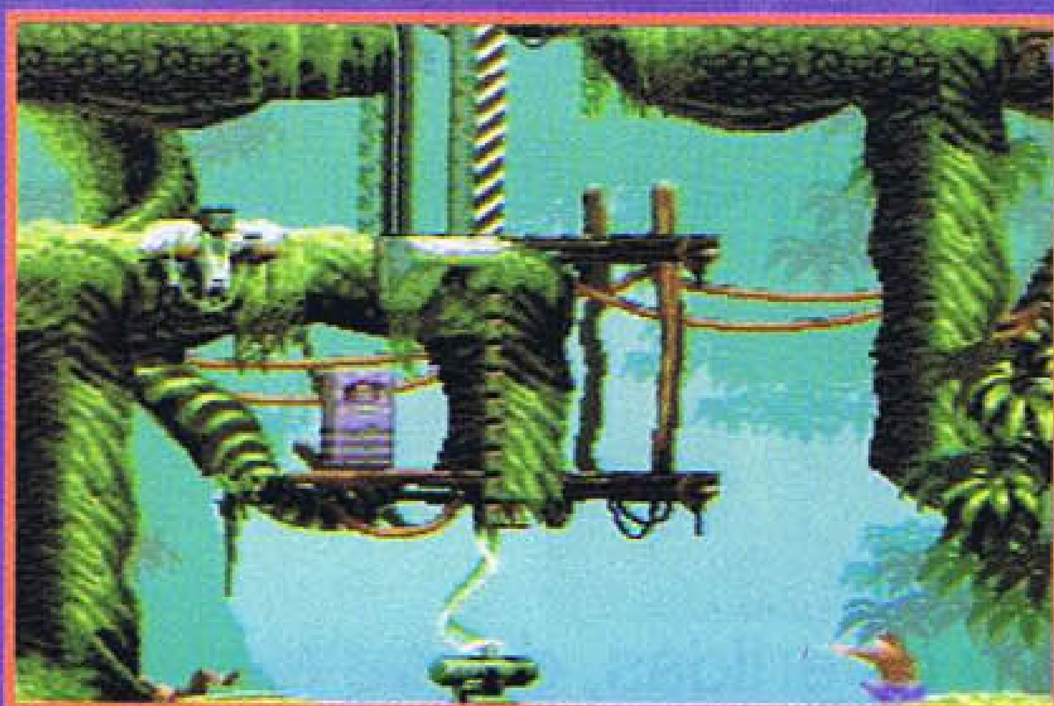


• Tipo de Juego: **AVENTURA**
• Nº de Jugadores: **1**
• En la calle: **NOVIEMBRE**

• Consola: **S. NINTENDO**
• Compañía: **SONY**
• Megas: **16**

TRAS LAS HUELLAS











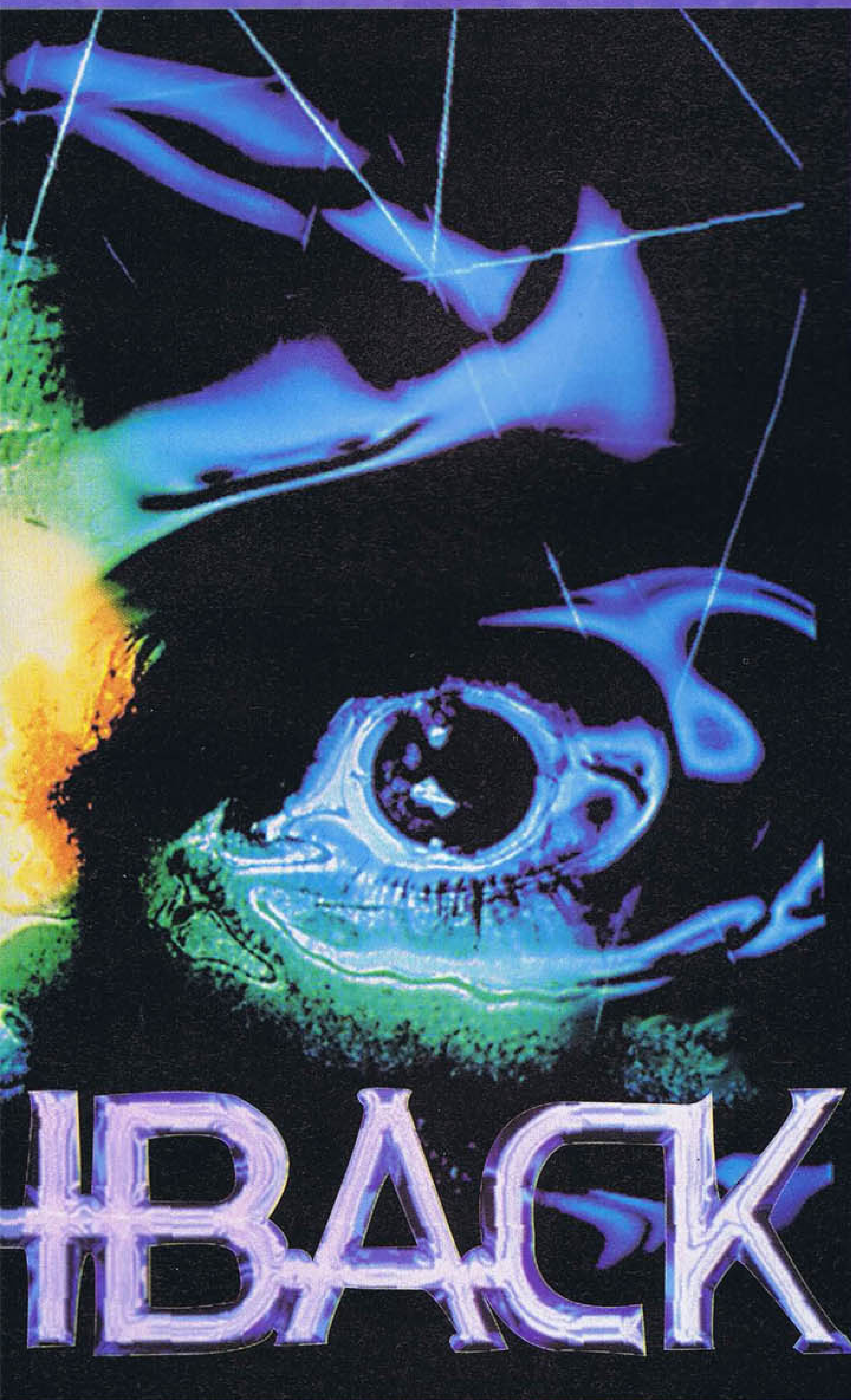
Era lógico. Hoy por hoy, -excepto los mitos respectivos llamados Sonic y Mario-, no existe título ni personaje que consiga un éxito fuerte en una consola que no pase tarde o temprano a la "competencia".

Por eso no es de extrañar que Flashback, -cartucho realizado por Delphine y U.S. Gold y que puede ser considerado como uno de los mejores juegos jamás hechos para Mega Drive-, llegue ahora hasta nuestras Super Nintendo envuelto en un halo de triunfalismo total.

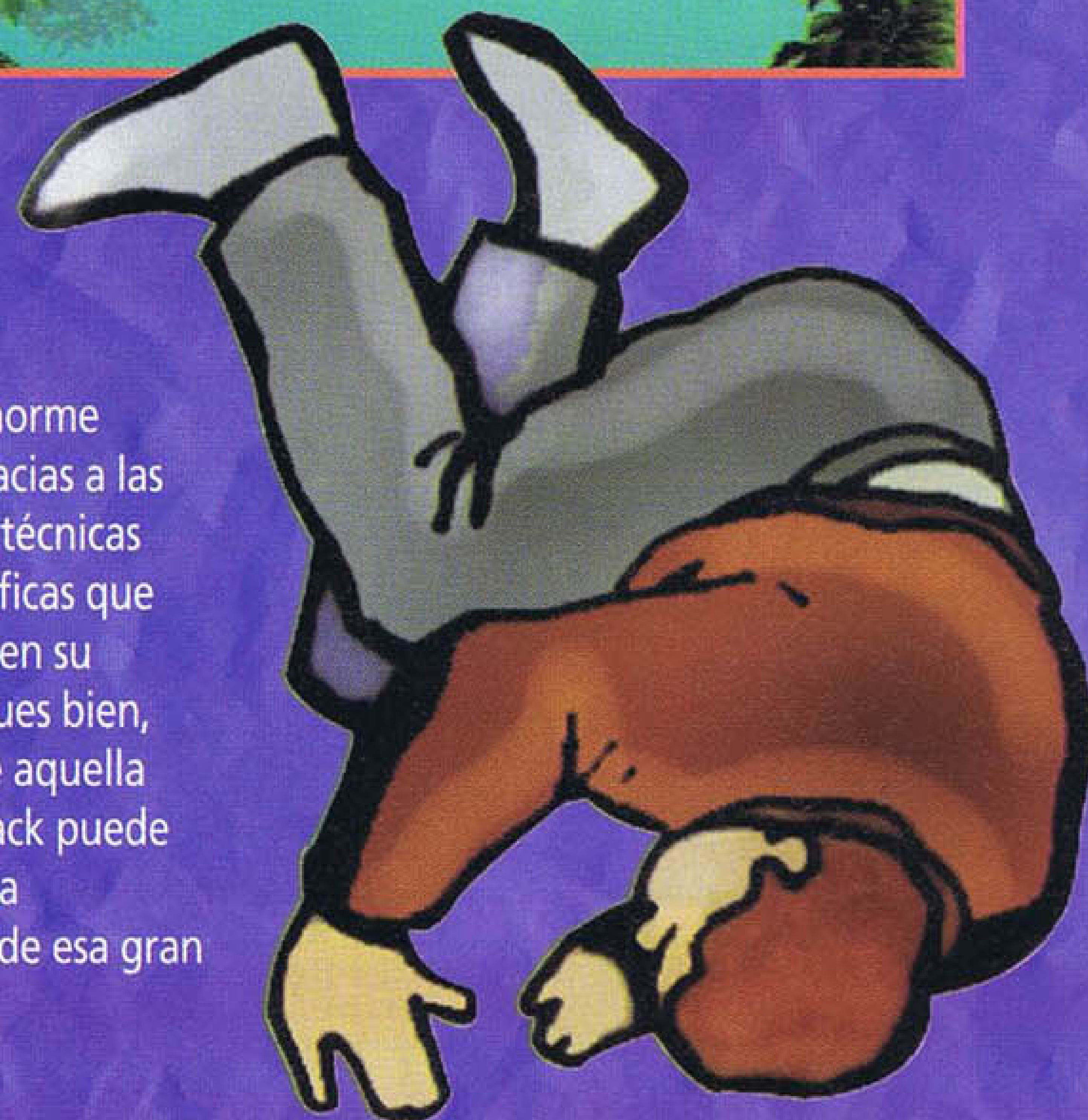
Sony Imagesoft ha sido la compañía que

DEL TIEMPO

Por la enorme calidad que transpira, por el impecable realismo de sus animaciones, por la leyenda que acarrea el nombre de Flashback... ninguno de vosotros podéis ni debéis perderos este auténtico juegazo.



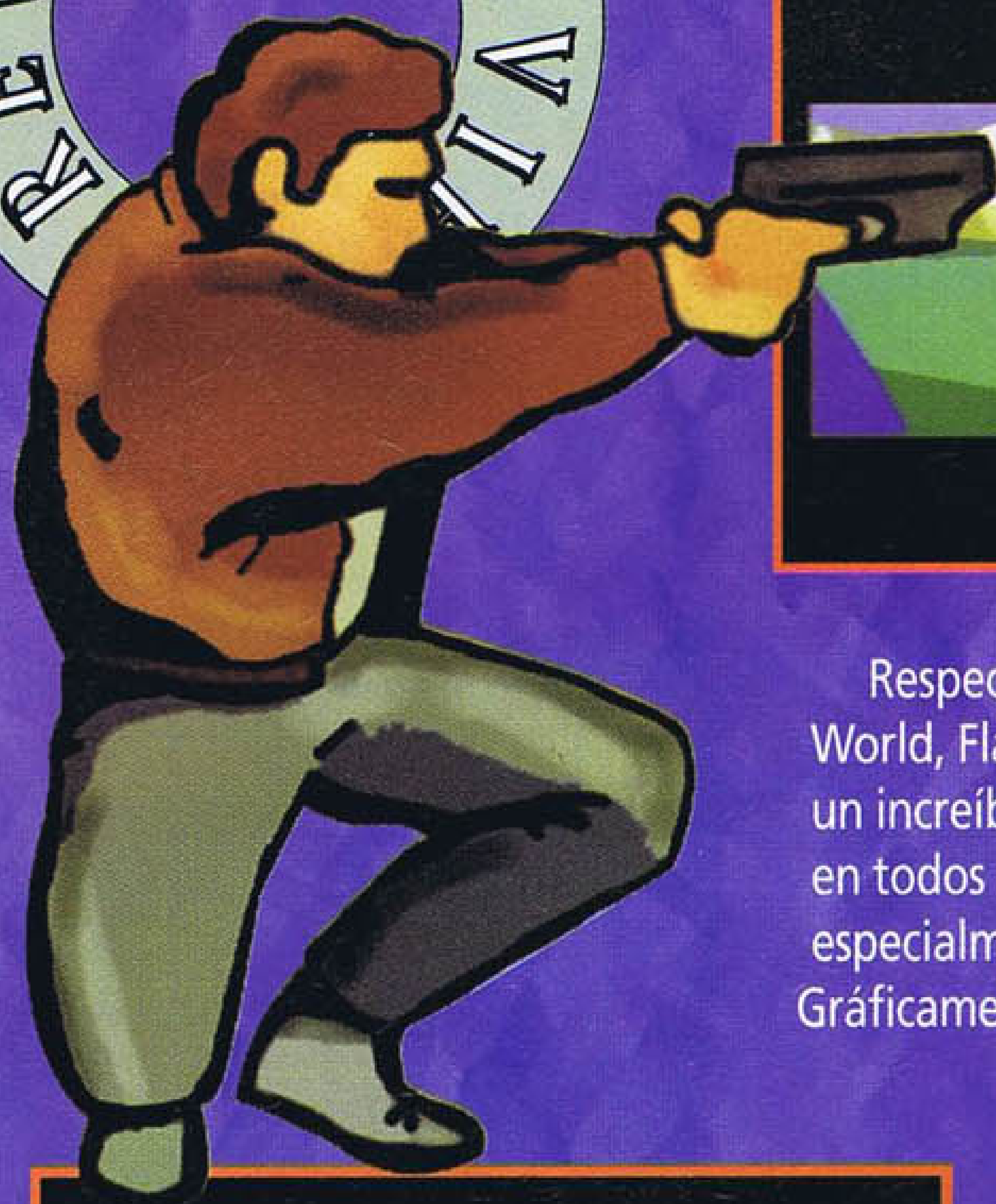


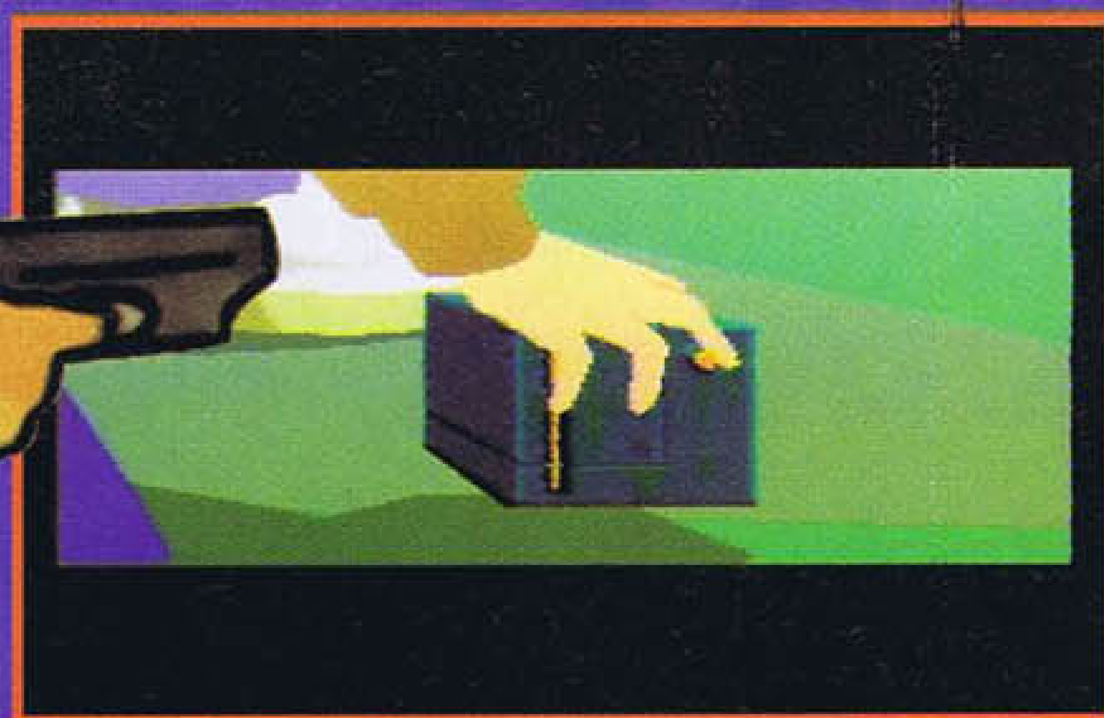


ha tenido la deferencia de sorprendernos con el mejor regalo que podíamos esperar: Flashback para Super Nintendo, posiblemente la aventura que combina con un mayor acierto plataformas y acción. Y todo ello, además, presentado de una forma realmente original.

ENTRE LESTER Y EL PRÍNCIPE

Pero para empezar a hablar de Flashback es imprescindible volver la vista atrás y recordar otra de las importantes creaciones de Delphine. Nos estamos refiriendo al ya clásico Another World, aventura que causó una enorme sensación gracias a las innovadoras técnicas cinematográficas que incorporaba en su desarrollo. Pues bien, partiendo de aquella base, Flashback puede representar la culminación de esa gran







obra. Y aunque este último lanzamiento no es estrictamente una segunda parte, debido a la similitud tanto de ambiente como de argumento del juego, muchos podrían considerarla como tal.

Respecto a Another World, Flashback supone un increíble paso adelante en todos los aspectos, especialmente en el visual. Gráficamente no existe parangón alguno entre ambos programas, ya que esos paisajes y escenarios semivectoriales han sido suplidos por unos más realistas y sobre todo mucho más atractivos.



Muchos podríais pensar que tanto cambio supondría una merma considerable de la magia de las aventuras de Lester. Pues nada de eso. No se ha perdido ni un ápice de lo que hizo grande al Another World. Mas bien, y gracias a las IMPRESIONANTES animaciones con que cuenta Conrad, -el protagonista de Flashback-, no se ha hecho otra cosa que fundir en un solo cartucho las excelencias de dos juegos del calibre del Another World y del Prince of Persia.

¿Os empezáis a imaginar ahora qué es lo que nos espera?

EN UNA DIMENSIÓN IRREAL.

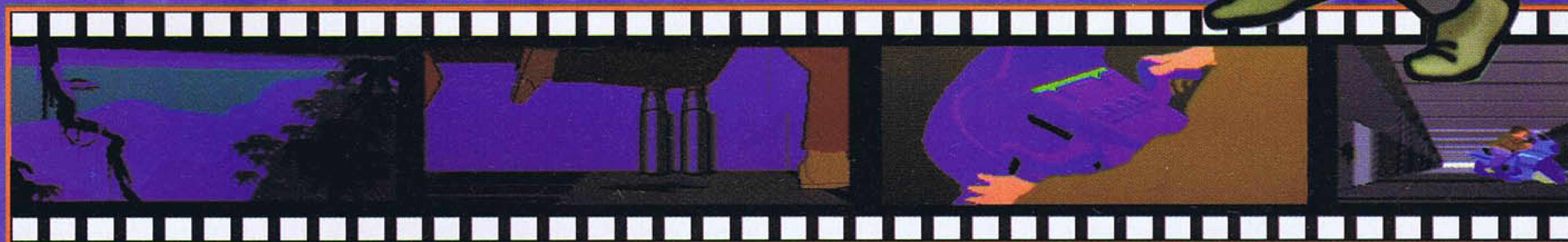
Analizador de materia. Ese era el objetivo al que Conrad B. Hart había consagrado toda su vida. Pero, tras años y años de investigaciones, el artilugio que tanto le había costado llevar a la práctica era ya casi un hecho.

Esta sofisticada máquina permitía clasificar unas sustancias de otras por su densidad, y este detalle ayudaba, a su vez, a comprender las pautas del comportamiento humano a través del conocimiento de la proporción de las substancias que componían un cerebro. Quizá, y conforme avanzara en sus investigaciones, podría llegarse incluso a controlar estos porcentajes y eliminar el lado «malo» de los hombres. Pero todo era demasiado bonito...

Tras analizar a una ingente cantidad de seres humanos comenzó a notar cosas













extrañas: los gobernantes gozaban de unos niveles de concentración material muy superiores a la media de los ciudadanos. Según sus estudios, tanta diferencia era imposible, estaba claro que pasaba algo raro...

Conrad no tardó mucho tiempo en sacar sus propias conclusiones: las personas más relevantes del mundo estaban siendo sustituídas por clones, por imitaciones perfectas controladas por seres extraterrestres.

Sin embargo estos alienígenas no eran ajenos a los descubrimientos de Conrad, por lo que decidieron raptarle y borrar de su cerebro todos sus conocimientos.





El insigne científico logro escapar de sus captores antes de que se completase su lavado de cerebro. En su alocada huída a bordo de una extraña motonave, fue a parar con sus huesos en una peculiar selva... ¡Y ahora es cuando tomas tú el papel de Conrad!

Te despiertas en un lugar completamente desconocido para ti. No recuerdas nada de lo que te ha sucedido y te sientes muy extraño, pero algo te dice que debes huir del lugar en el que te encuentras y encontrar la forma de recordar lo ocurrido. Afortunadamente cuentas con un cerebro privilegiado, capaz de asimilar rápidamente todo lo que acontece a tu alrededor.

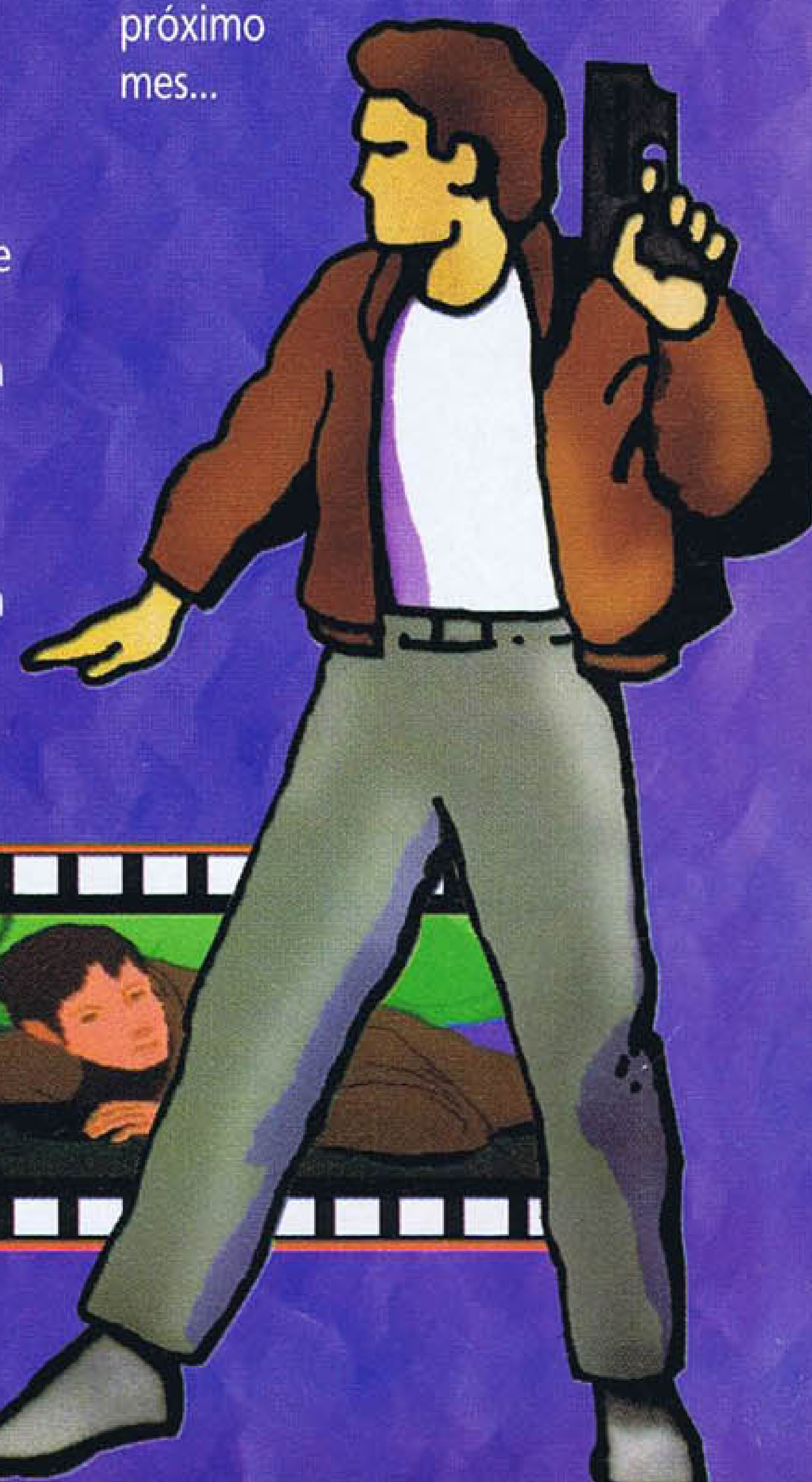
Ante tí se abre una aventura de la que partes de la nada y en la que deberás afrontar un sinfín de riesgos y peligrosas situaciones. Sólo dependes de tu astucia, de tu inteligencia, de tu capacidad para sobrevivir en un mundo en el que la ficción y la realidad, lo vivido y lo soñado se entremezclan de forma constante.

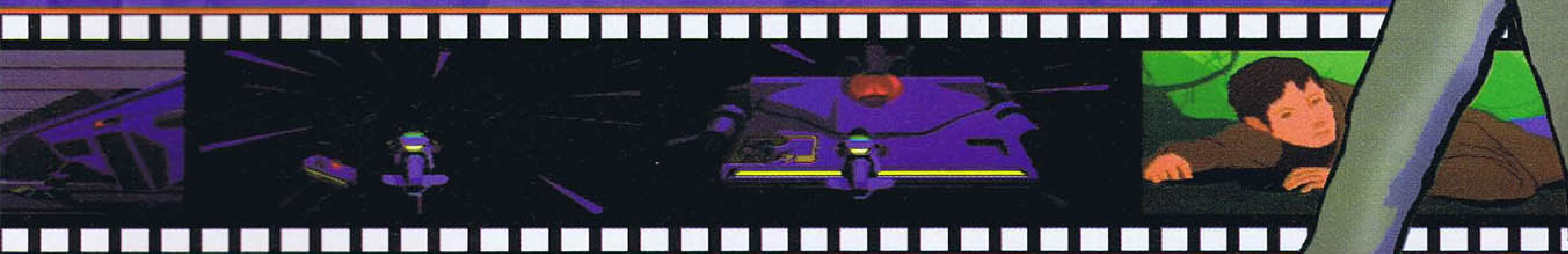
¿Te crees capaz de afrontar una aventura como ésta? ¿Piensas que estás preparado para sobrevivir a Flashback?

Si tienes dudas, busca las respuestas en la Nintendo Acción del próximo mes...











• Tipo de Juego: PLATAFORMAS
• Nº de Jugadores: 1
• En la calle: NOVIEMBRE

• Consola: S. NINTENDO
• Compañía: VIRGIN
• Megas: 8

Cool Spot



Uno de los títulos que hacía que los poseedores de una Mega Drive se sintieran orgullosos de su consola era, sin duda, Cool Spot.

Pues bien, que los segadores dejen de "tirarse el rollo", porque el mismo, el mismísimo juego que tantas aclamaciones ha despertado llega ahora hasta nuestras Super Nintendo, pero con unos aspectos gráficos y sonoros adaptados perfectamente al espectacular hardware de nuestro amado «Cerebro de la Bestia».

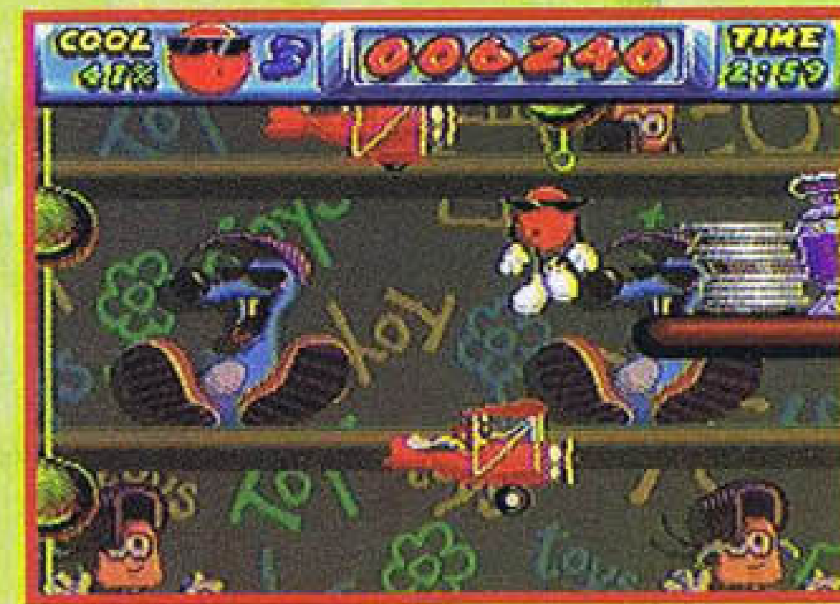
Virgin, -una de las compañías de juegos más prestigiosas del mundo-, ha decidido por fin meterse de lleno en los 16 bits de Nintendo y para su estreno ha elegido a esta simpática chapa que lleva camino de convertirse no sólo en su en su mascota, si no en uno de los pérsonajes más populares del mundilo consolero.

Lógico. Cool Spot es original, Cool Spot es marchoso, Cool Spot es la bomba. Cool Spot es seguramente uno de los "sprites" mejor animados de la historia del

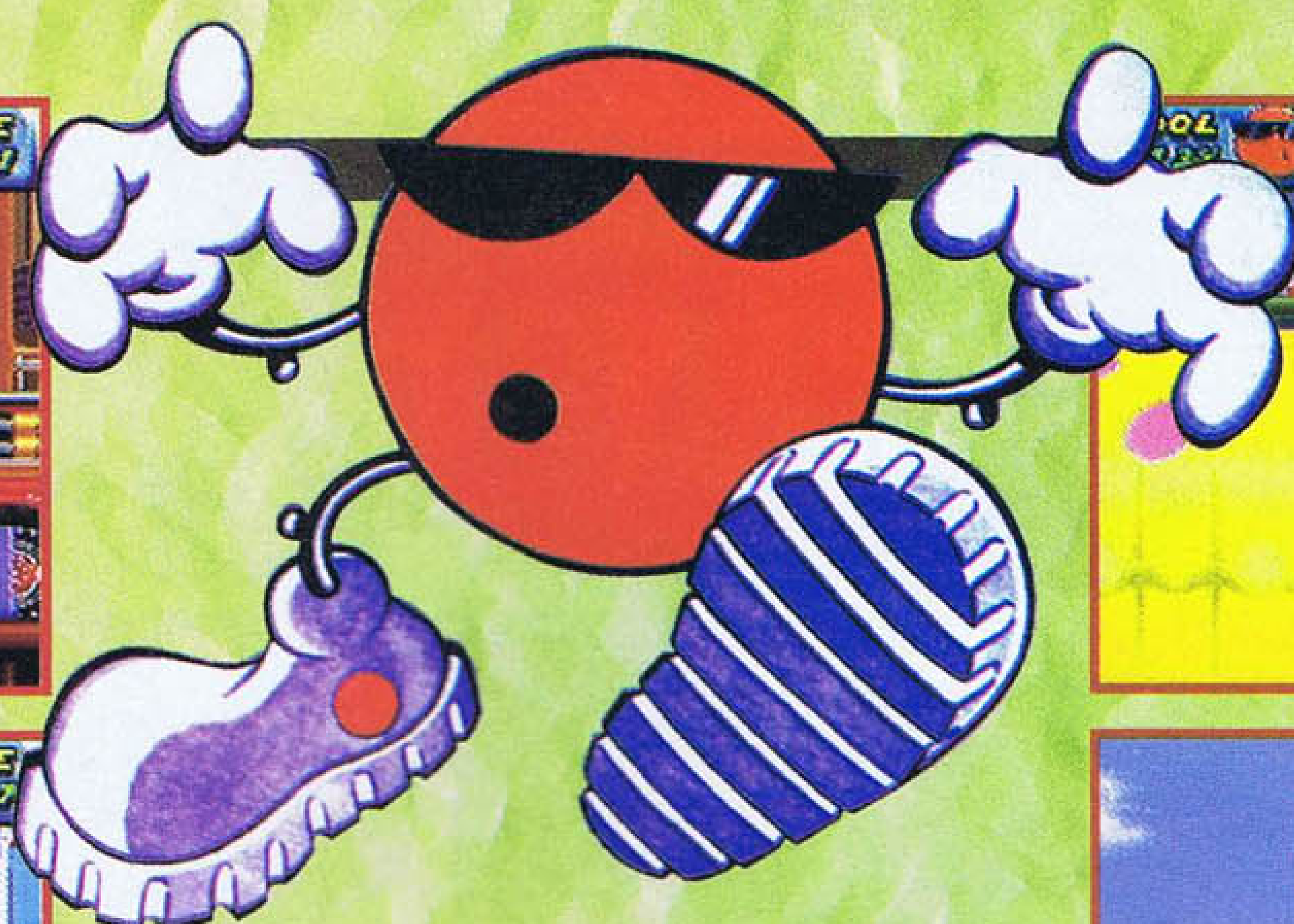
Una chapa con chispa

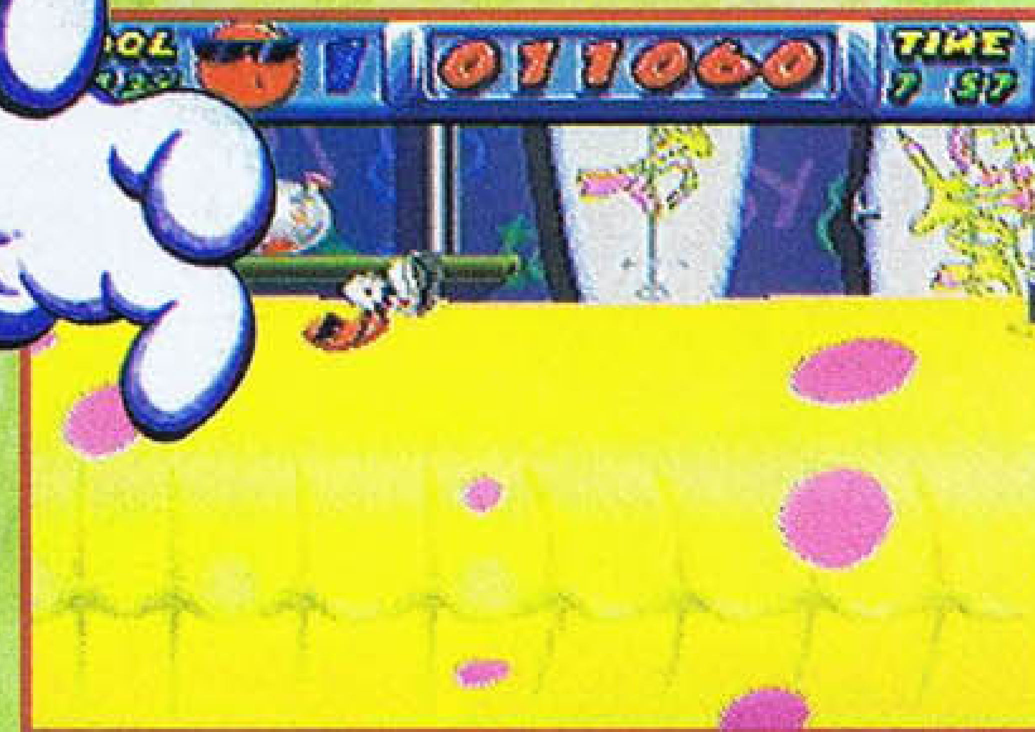




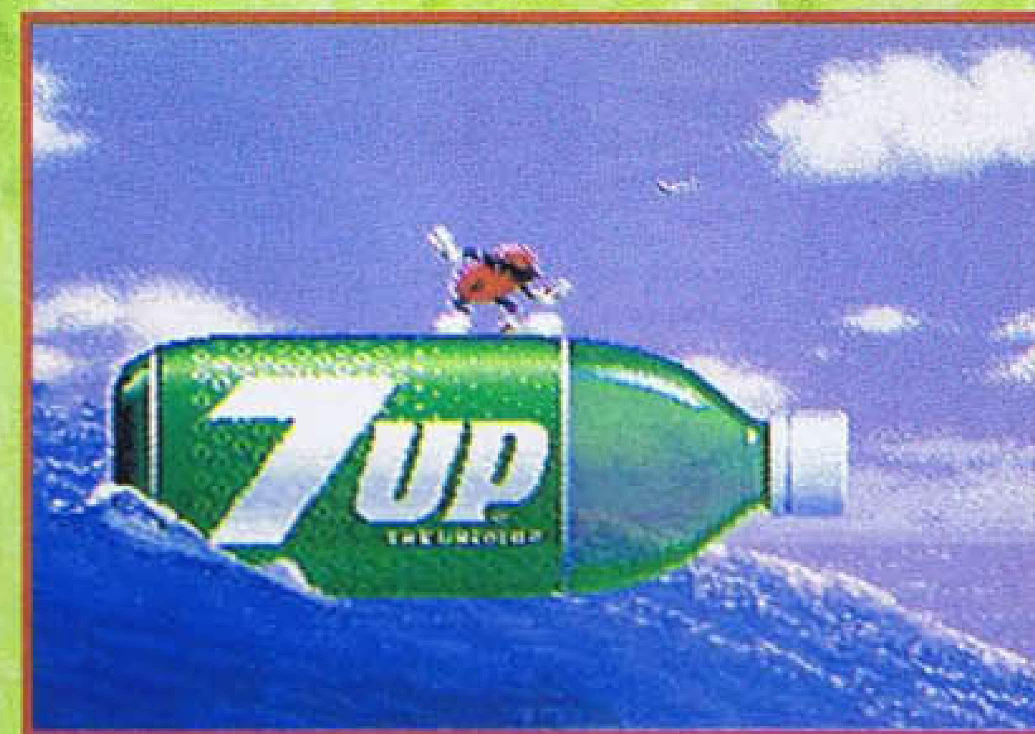
















Ser chapa en este mundo no tiene demasiados alicientes... salvo si te llamas Cool Spot. ¡Entonces las emociones fuertes no dejarán de perseguirte ni un segundo!

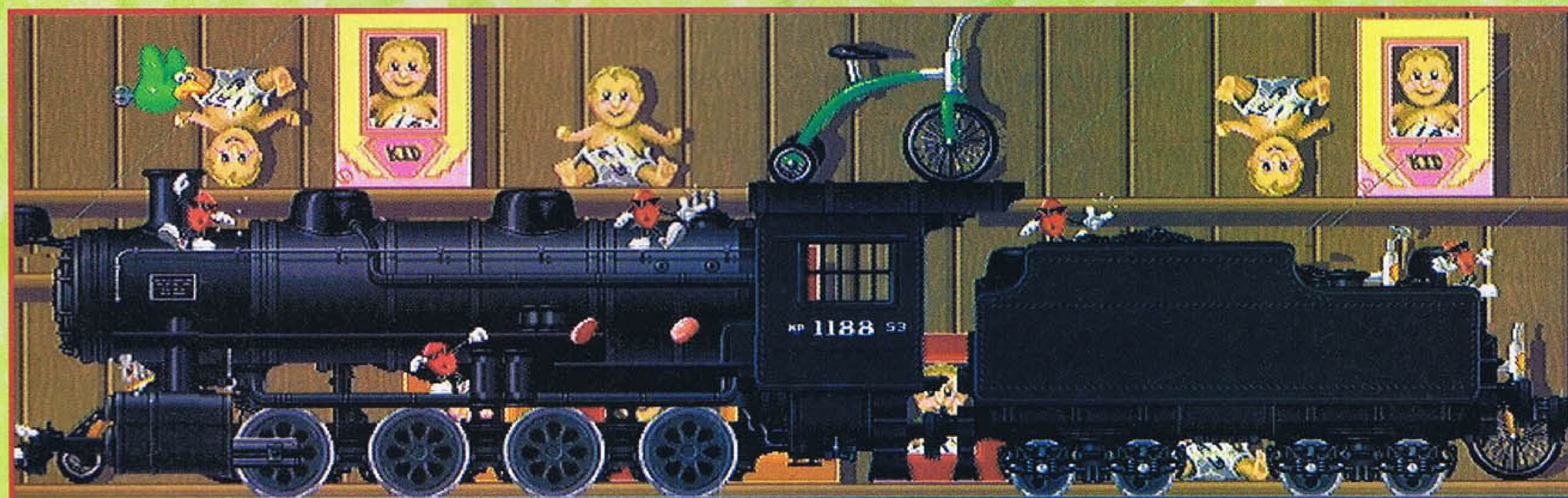
videojuego, y no va a dejar que te escapes sin disfrutar con lo mejor de su repertorio.

De repente una chapa

Pero veamos de qué va a ir la historia. La planta de embotellamiento de 7'Up está de chapa caída tras enterarse de la noticia de que el malvado Al Chapone ha secuestrado a la novia de Cool Spot, el chapolicía más valiente de la fábrica. El ultimátum de Chapone es terrible: si en una hora no se pasa por la fábrica de agua de Solares, descorchará a su chica y la convertirá en una de esas chapas dobladas que ensucian el suelo.

Para recuperar a tu chica, deberás atravesar en compañía de este simpático personaje 11 plataformeras fases, donde podrás "disfrutar" de unos escenarios preciosos, súper animados y diseñados con una fantasía y una imaginación inigualables. Pero cuidado, porque Al Chapone tiene una legión de esbirros a su disposición esperando al primero que ose invadir sus dominios".

Bueno, pues ya puedes ir preparándote para lo que te espera de cara a los próximos meses: una estupenda aventura que puede ser cualquier cosa menos "Chapada a la antigua".





BATMAN returns

- Consola: **S. NINTENDO**
- Compañía: **KONAMI**
- Megas: **8**
- Tipo de Juego: **ARCADE**
- Nº de Jugadores: **1**
- En la calle: **SIN DETERMINAR**

Y el murciélago batió sus alas











Lo que ahora presentamos es el Batman de vuelta de Konami, la mejor compañía que trabaja para Nintendo. Es también el Batman con olor a película, Keaton, Danny «Pingüino» de Vito y Michelle «Catwoman» Pfeiffer incluidos. Pero por lo demás, es el Batman que se sale de la imagen que hasta ahora teníamos de este murciélago.

Batman Returns contiene golpes a lo kick boxing, escenarios a lo Hollywood y efectos especiales a lo «Light & Magic» (que son los







Otro golpe de efecto Konami



Batman Returns está a punto de salir en Inglaterra. Esperemos que en nuestro país no tarde demasiado, porque entre lo que lleva en Japón y lo que puede llevar en Europa, quedaríamos descolgados. Daría lo mismo: hay títulos que no pasan jamás de moda, y éste bien podría ser uno de ellos. Porque va de lucha, porque ofrece muchas novedades y porque es de los mejores Batmans a los que jamás podréis jugar. Bueno, se nos olvidaba un pequeño detalle. Batman Returns es de Konami. Y eso es una garantía de inversión. Parodius, Axelay, Pop'n TwinBee, Prince Of Persia, Tiny Toon Adventures, el mismo Cybernator las millones de unidades vendidas de todos ellos dejan bien a las claras lo que son capaces de hacer estos chicos.

Acostumbrados a verle en aventuras, plataformas y algo de combate, más de uno se sorprenderá al contemplar a Batman en una nueva faceta: la de luchador consumado.


La nueva imagen de Batman. Más «Final Fight» que nada.





chicos de Lucas). En resumidas cuentas: un compendio de lo que debe ser un videojuego y de lo que debe tener un videojuego. Se compone de siete fases, divididas en dos actos, que transcurren desde la ciudad de Gotham a las mismas fauces de la residencia invernal del pingüino. Por el camino, desorden, crímenes y dos nuevos malos en escena: Pingüino y Catwoman. Frente a ellos, el señor de la noche y una innumerable cantidad de puñetazos y patadas.

Lo importante es la forma de trasladar todo eso a la pantalla. Konami se ha llevado movimientos increíbles, golpes hasta ahora desconocidos (romper cristales con el cuerpo es uno de ellos), scrolles perfectos y una fase de batmobile muy veloz y espectacular.

En los efectos se han lucido también. Los sonoros, por lo gracioso; y los visuales, de abrir la boca y no cerrarla en dos semanas. Y los decorados interiores: de impresión. Como era de esperar.





• Consola: **S. NINTENDO**
• Compañía: **LORICIEL**
• Megas: **8**

• Tipo de Juego: **ARCADE**
• Nº de Jugadores: **1**
• En la calle: **NOVIEMBRE**



El poder de la técnica

Jim Power. No, no se trata de unos slips ultra resistentes de la famosa marca de ropa interior. Hablamos del nuevo héroe que Loriciel lanza al nutrido campo de batalla de los 16 bits de Nintendo. Poco sabemos de él, únicamente que pasó sin pena ni gloria por el mundo de los ordenadores. Pero su debut en el universo consolero nos hace predecir un futuro bastante más halagüeño.

Y es que los programadores de Loriciel no se han conformado con trasladar al «Cerebro de la bestia» un programa más o menos mediocre. Más bien al contrario, han incorporado nuevos elementos capaces de elevar su interés y capacidad de adicción.

Variedad y efectos

Las apuestas de Jim Power se sustentan sobre dos bases. La primera de ellas es la introducción de nuevas fases y su división en dos tipos: Unas son de matamarcianos horizontal, tipo Gradius, y las otras son como esa fase del Super Probotector en la que andábamos por un laberinto desde una perspectiva totalmente cenital (como si la «cámara» estuviera colocada justo encima de nuestra cabeza).

El otro argumento del que se vale este cartucho es la gran cantidad de efectos que rodean al juego. En este aspecto, destaca por encima de todos su espeluznante scroll, uno de los más impresionantes que









Gracias a las gafas que vendrán con el juego, podremos gozar de una sensación de realismo brutal.



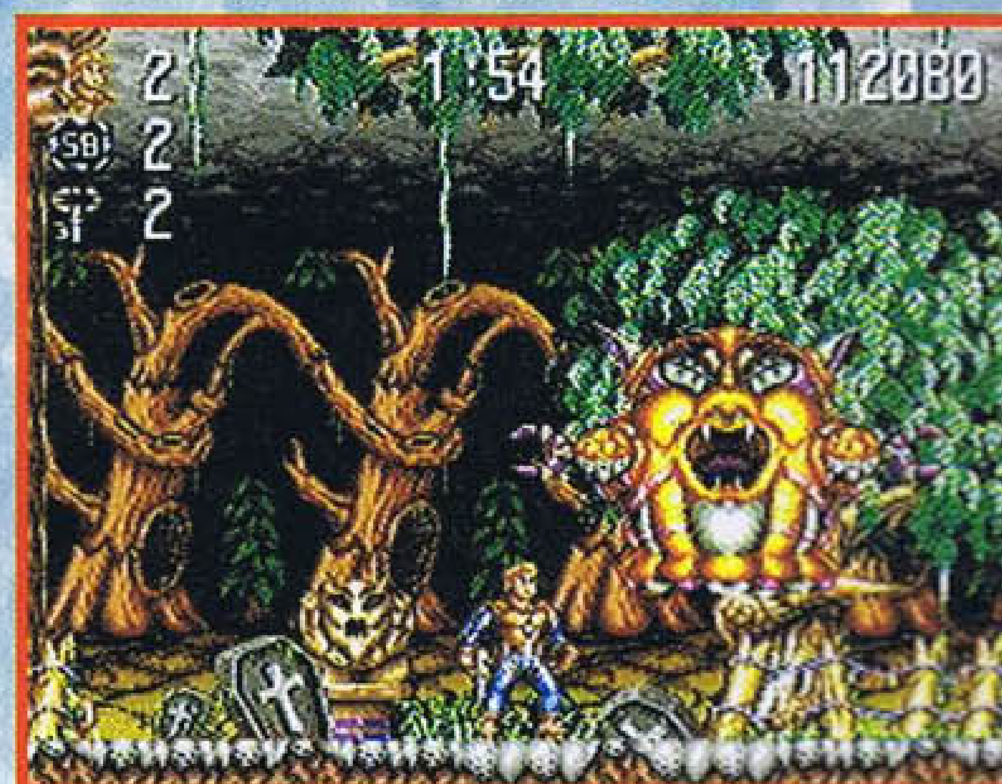
Está claro. En plataformas no hay nada nuevo que descubrir. Por ello, muchas compañías piensan que la mejor manera de hacer que un juego de este género gane alicientes es intercalar fases de otra modalidad. Y en eso basa su probable éxito Jim Power.





Muy surrealista la concepción, a la última moda técnica, de Jim Power.





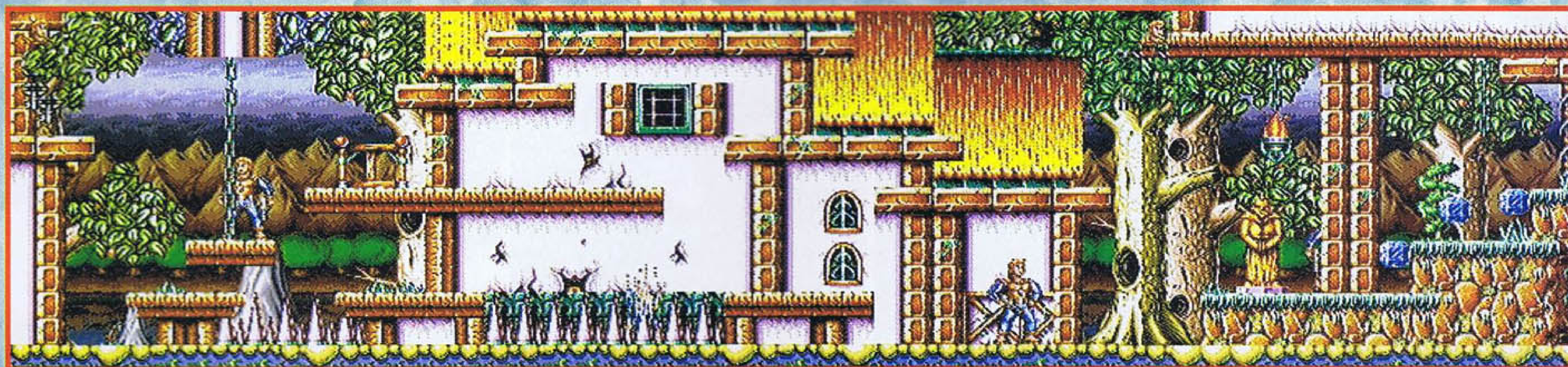


hemos podido ver nunca. Se compone de multitud de planos «parallax» que dan una espectacular sensación tridimensional al desarrollo del juego.

De hecho, al cartucho le acompañarán unas gafas de dos colores (tipo Rad Racer de N.E.S.) que acentuarán el logradísimo efecto 3D.

Otro elemento omnipresente es el alucinante modo 7. Rotaciones, giros, deformaciones, zooms, alejamientos, y todo lo que es capaz de dar de sí el séptimo chip gráfico de la Super Nintendo.

Ya veis, chicos, en cuanto al aspecto técnico Jim Power es uno de los juegos de mayor calidad que se han realizado últimamente. Sólo por esta razón ya tenéis una buena excusa para no perdéroslo.



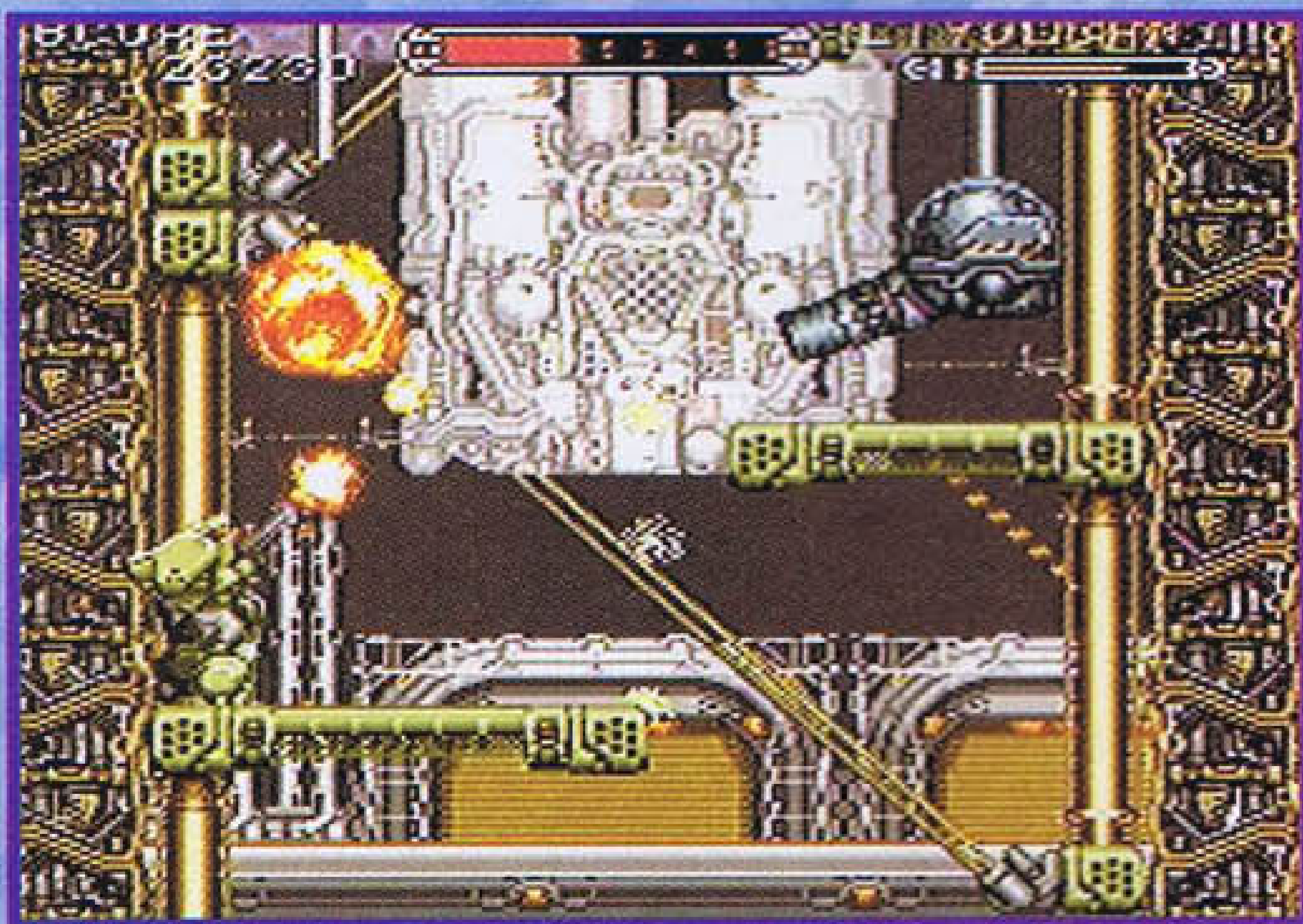


• Consola: **SUPER NINTENDO** • Tipo de Juego: **ACCIÓN**
• Compañía: **KONAMI** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **SIN DETERMINAR**

CYBERNATOR

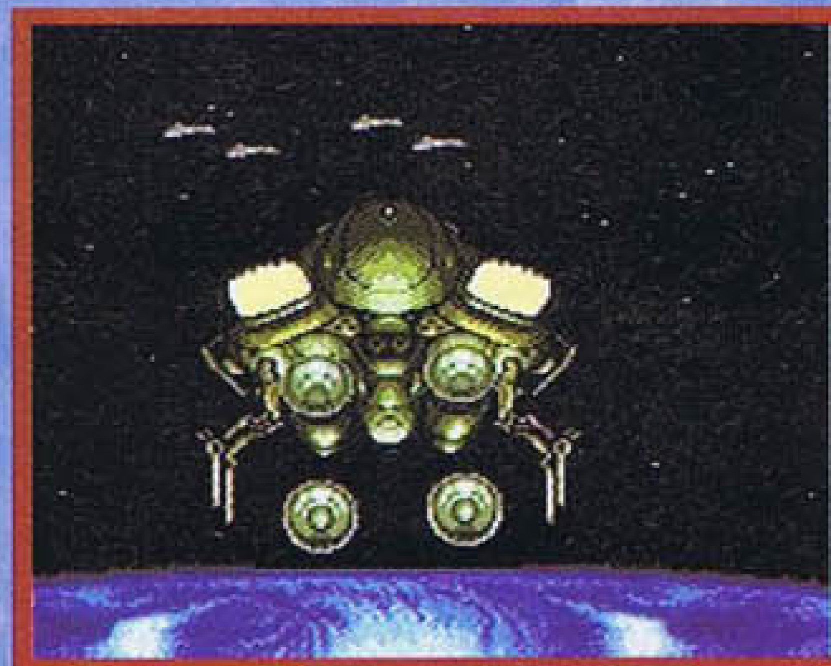


Tecnología al servicio de la guerra

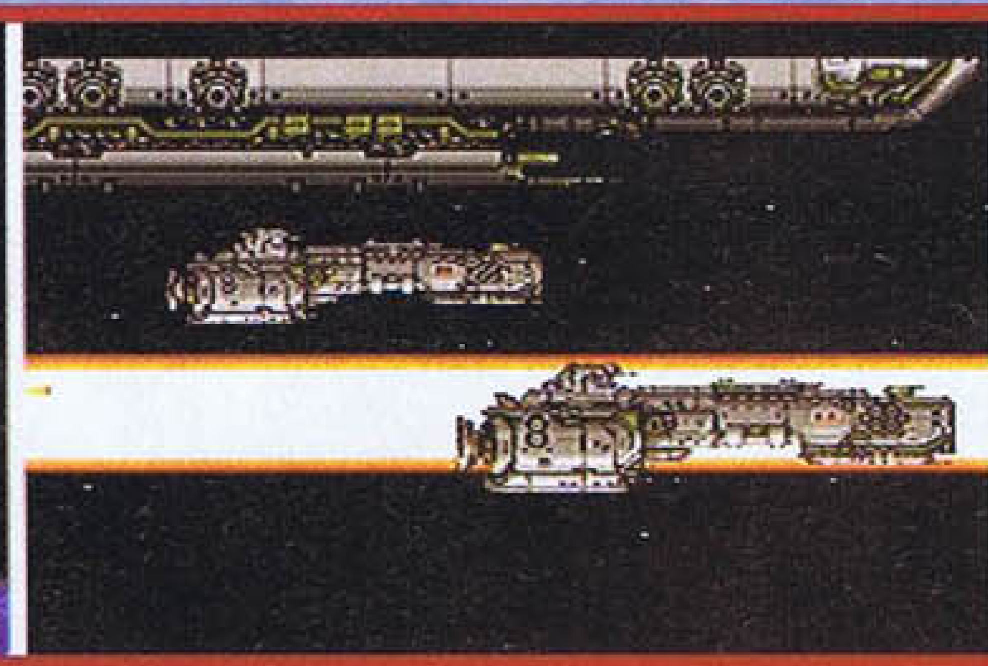


Hace 3 años que te alistaste en las huestes del ejército. El duro entrenamiento por el que has pasado desde entonces te ha convertido en una poderosa máquina de guerra humana: en uno de los pocos elegidos para controlar a un «Uniforme de Combate» -¿Que qué es? Bueno, está todo en la columna de la derecha-. Ahora se han acabado las pruebas y los entrenos. Es el momento de demostrar sobre el terreno todo lo que has aprendido. Así que olvídate de patriotismos y de ideales. Eres un soldado y vas a luchar porque simplemente es tu trabajo y has sido preparado para ello.

Este escalofriante



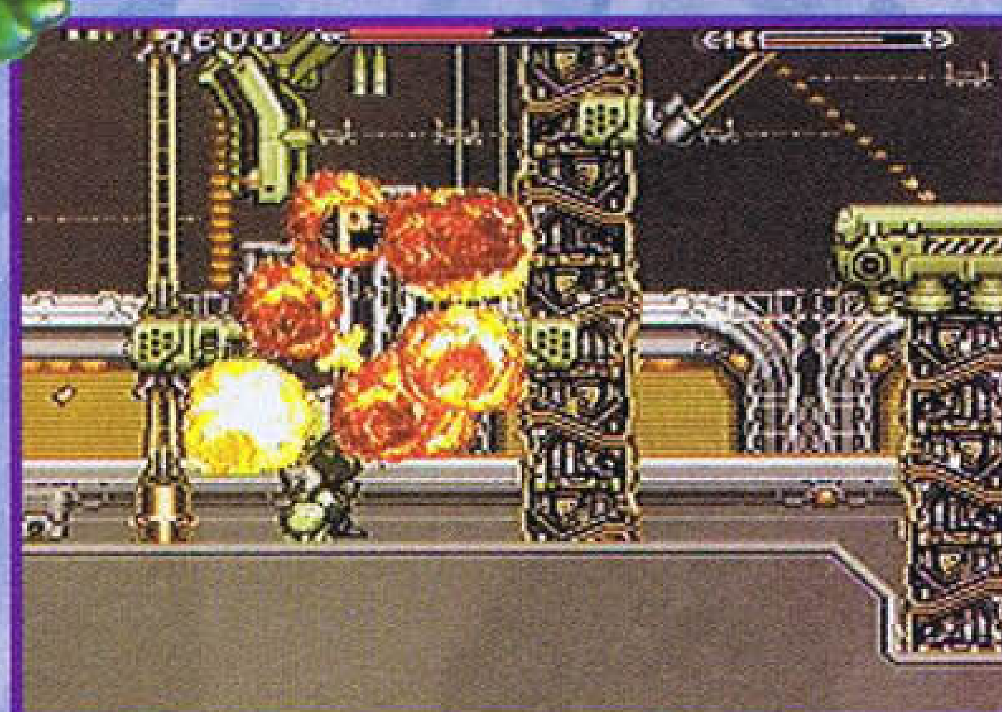








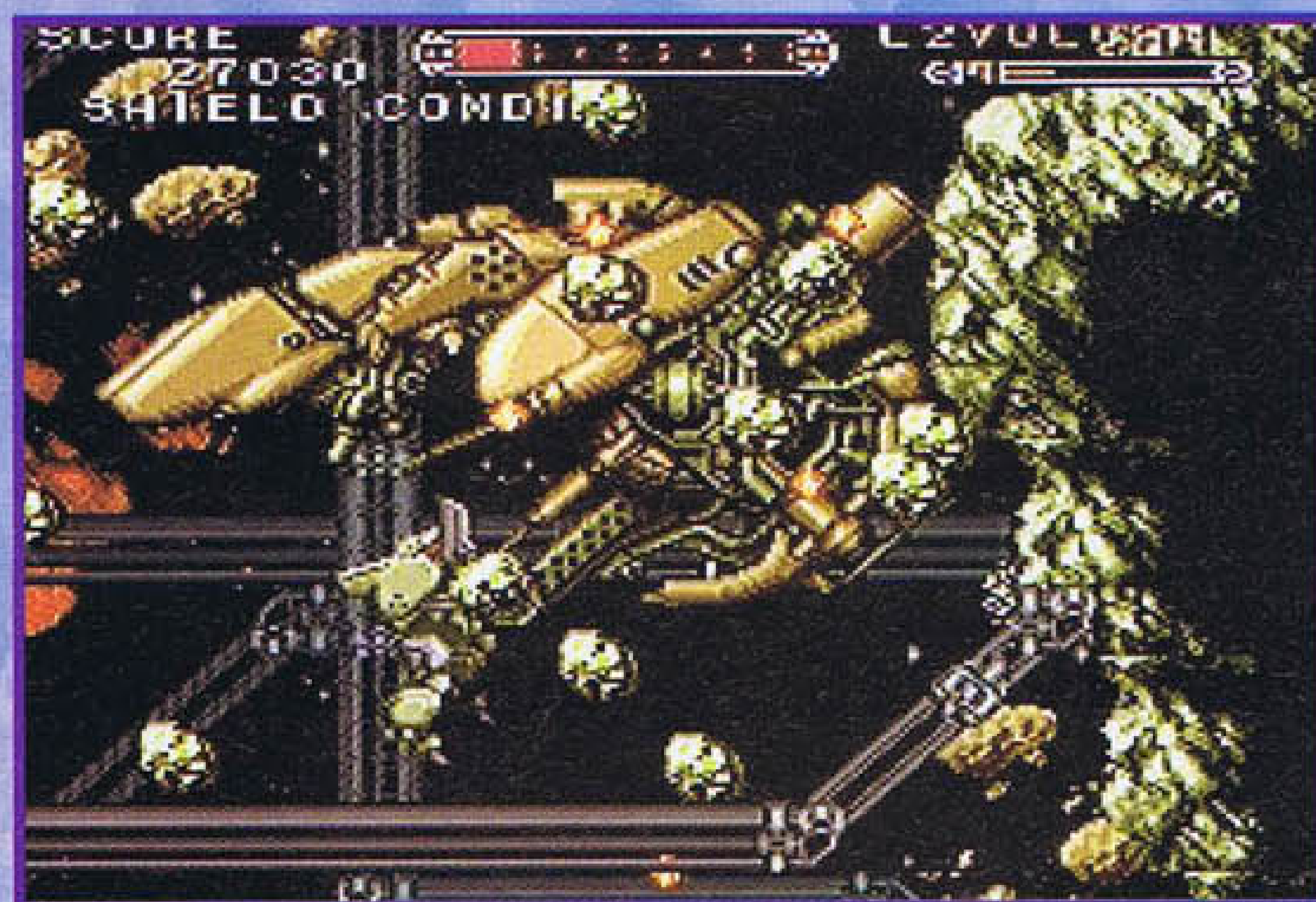




comienzo sirve como introducción a Cybernator, un explosivo juego de acción que transcurre a lo largo de siete excitantes y espectaculares niveles.

Al mismo estilo que el Super Probotector, el juego más activo de Nintendo, tendremos que avanzar de izquierda a derecha disparando a cuanto enemigo se interponga en nuestro camino. Los objetivos son en su mayoría robots de generosas dimensiones y de sofisticadísimos patrones de ataque que harán que nuestra barra de energía descienda a una velocidad endiablada.

Cybernator exhibe una calidad gráfica y visual muy por encima de todo lo visto. Las acción que corre por sus bytes ha enganchado ya a medio Japón y el otro medio de los Estados Unidos. Sólo falta que este irresistible título salga a la calle hispana para que todos podáis disfrutar a tope de lo más grande.



Escenas de este calibre son habituales en Cybernator. No en vano es producto Konami.

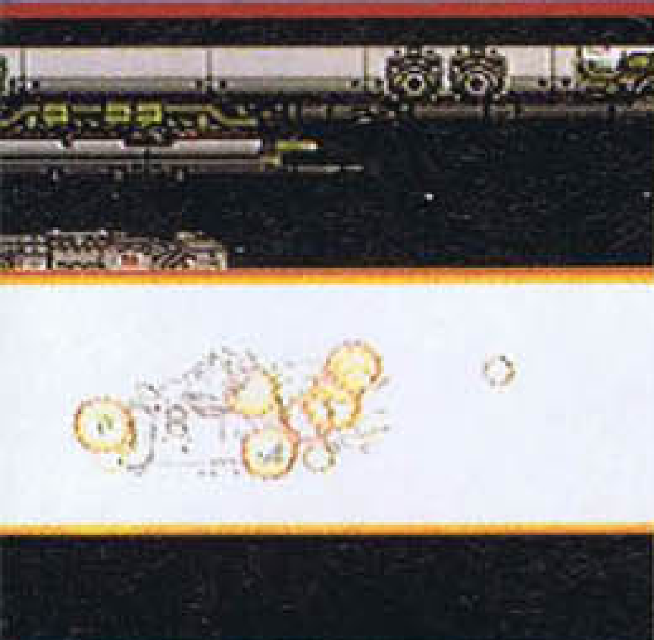


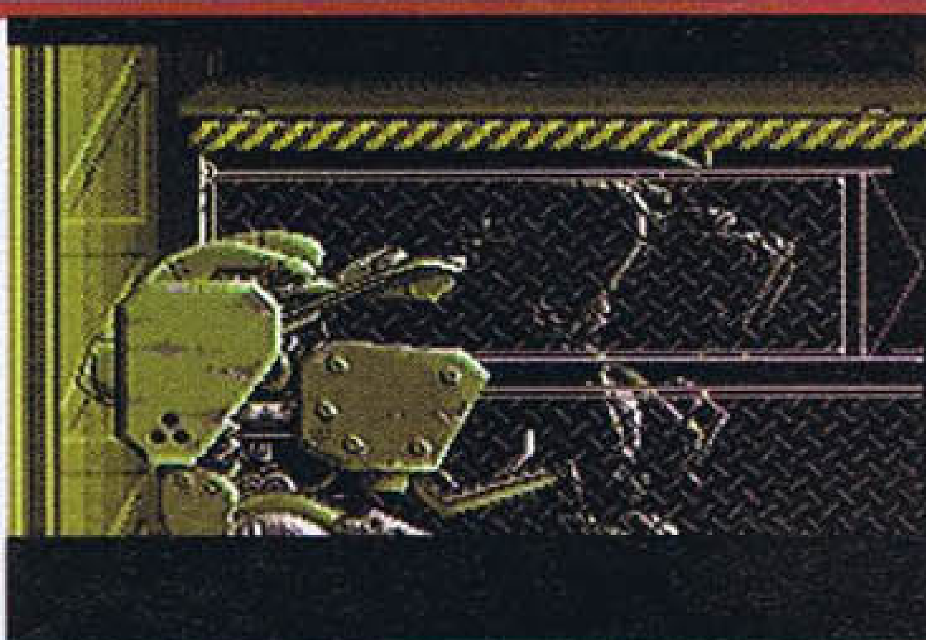
¿Qué es un uniforme de combate?

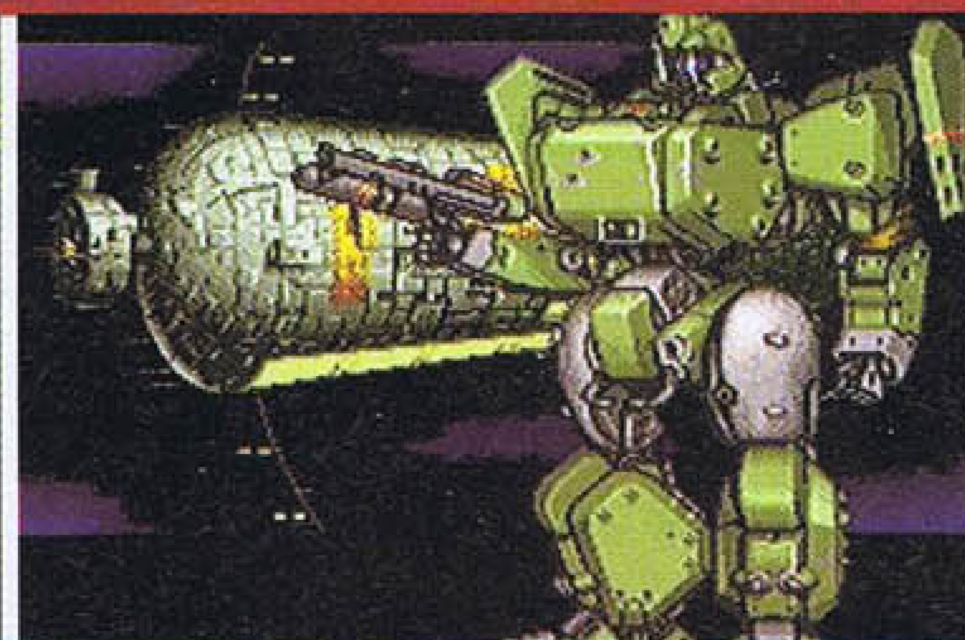
No, cuando hablamos de un uniforme de combate no nos estamos refiriendo a ningún traje tipo Rambo, pijama sexi, armadura o algo parecido. Un uniforme de combate es una especie de robot sobredimensionado de aspecto humano. Para que os hagáis una idea, su tamaño puede alcanzar la altura de un edificio, y es controlado por un ser humano alojado en su cabeza. De esta forma, el cacharro siempre ejecuta los movimientos que el piloto realice en la cabina, con lo que la coordinación llega a ser total.

El Uniforme de combate es el pilar de Cybernator. Junto a la cantidad de engrendros espaciales y la ambientación que posee lo último de los Konami boys.

Hay muchas formas de luchar en una guerra sin cuartel. Con los puños, espadas, pistolas, bazookas, o incluso rayos láser. En Cybernator vale todo. El objetivo es simple: aniquilar al enemigo.









UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS. FLASHBACK, EN NINTENDO. FLASHBACK, EN ACCIÓN.





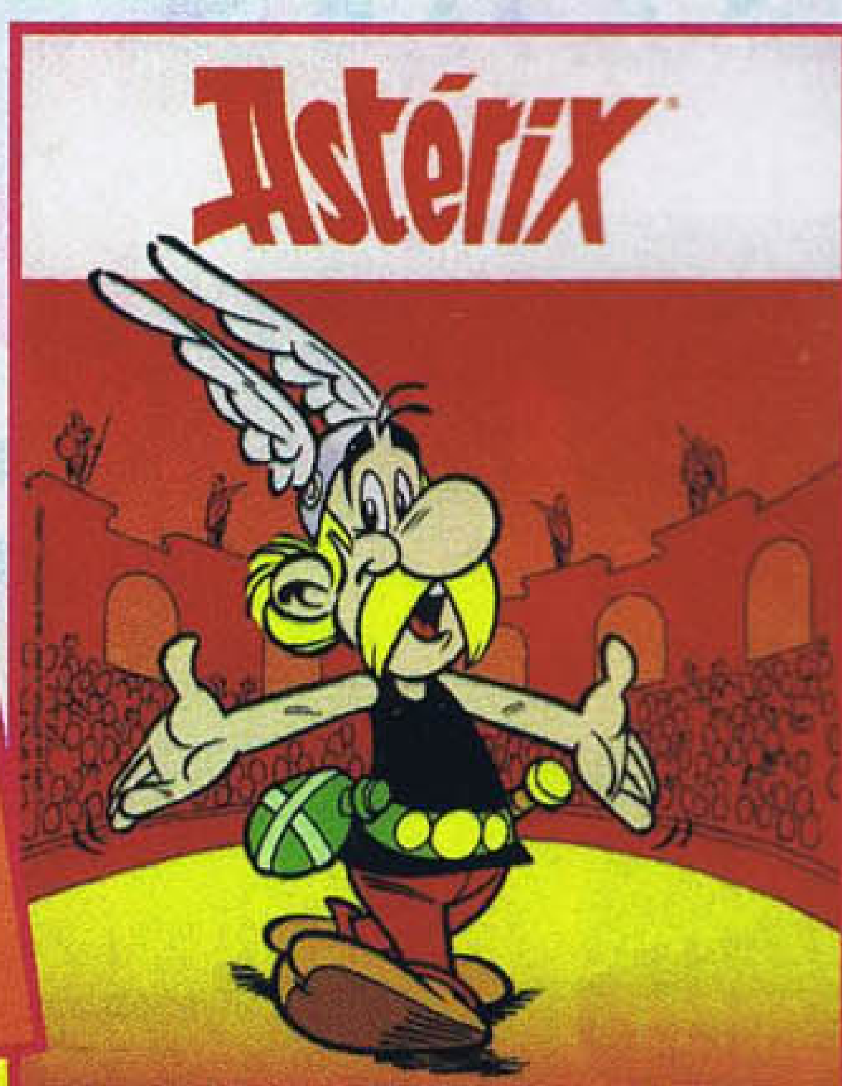
Ya lo habéis visto. El tema más de moda estará pronto en la revista más de moda. Ocupando la portada, como debe ser. En el próximo Nintendo Acción, Flashback es la sorpresa. Junto a las últimas novedades de Sony Imagesoft, junto a Batman Returns y al nuevo impulso Konami, junto a los comentarios más objetivos de los mejores juegos y las guías de trucos más eficaces. Este mes ya sabéis dónde está la acción. Donde siempre.

HOBBY PRESS

SUPER STARS

Este mes ha sido simplemente estelar. Jamás tal cantidad de grandes títulos se había dado cita en esta revista en sólo 30 días. Pero agarraos al asiento y respirad hondo porque los meses que nos vienen serán aún más agresivos. Se acerca la campaña de Navidad y entonces todos salen a la calle con títulos de lo más agresivo. Estáis avisados. Por si acaso.











GAME BOY

MYSTIC QUEST: Por mucho que el título no os suene de nada, esta súper producción de Nintendo es una macro aventura al más puro estilo Zelda en la que el dramatismo, la emoción y todo el atractivo de semejante tipo de historias estarán a la orden del día. Si sois amantes de la técnica aérea y el texto comprensible, en Mystic Quest tenéis vuestro juego. Por cierto, un vistazo en la **página 50**.

TOP RANK TENNIS: Simplemente el mejor, y uno de los pocos, juegos de tenis en portátil. Tiene buenos golpes, movimientos y una animación para alucinar. Hay torneos, muchos jugadores en escena y... lo demás está en la **página 62**.

N.E.S.

ROBIN HOOD: Conversión del estupendo juego de rol-aventura que ya salió hace un tiempo para la Game Boy. En 8 bits encontraréis todo lo que os alucinó en la popular maquineja. Desde las conversaciones en español a la ambientación, que no es de las mejores, pero agradaba. **Página 46.**

ASTERIX: No conforme con demostrar sus habilidades en 16 bits y portátil, Asterix se enreda ahora en N.E.S. 8 bits para dejar todo lo alto que sea posible el pabellón de héroes franceses. Está en la **Página 60.**

FERRARI GRAND PRIX: Este mes vamos de conversiones. Aquí tenemos otra que casualmente también procede de Game Boy, vía manitas de Acclaim. Id a la **Página 52.**

CRASH DUMMIES: Son los mismos maniquíes o muñecos de siempre sólo que ahora en un juego de plataformas. Vamos a la **Página 56.**

SUPER NINTENDO

JURASSIC PARK: Es la gran estrella de este mes. Por eso lo comentamos en Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy. **Página 36.**

SUPER MARIO ALL STARS: Brillantísima recopilación -incluido rediseño- de los mejores juegos de Mario en N.E.S. El «Cerebro de la Bestia» se merece esto y mucho más. **Página 42.**

STREET FIGHTER II TURBO: Todavía más potencia para el mejor juego de lucha de todos los tiempos. Ahora sí que es insuperable. Por si las moscas, en la **página 44.**

BUBSY THE BOBCAT: Al fin está con nosotros el gato más revolucionario de la galaxia videojuego. Y vaya como se las gasta. ¿Cómo? En la **página 48.**

BATTLETOADS: Alucinante versión 16 bits del clásico más clásico de Tradewest. No se puede pedir más a unas simples ranas. Ni siquiera la **página, que, vaya, es la 54.**

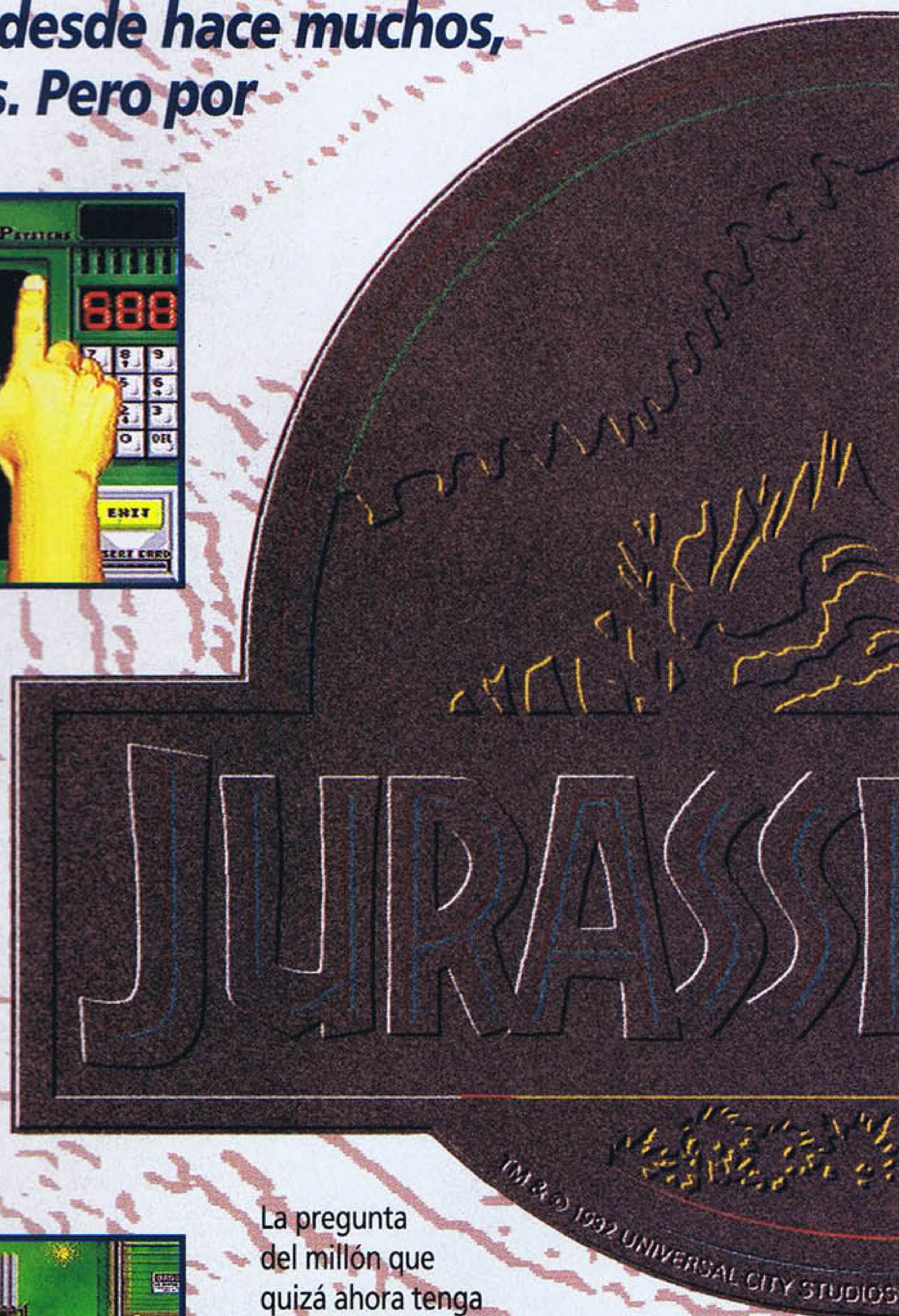
JAMES BOND JR.: Simpático el sobrinito del súper agente y muy simpático el juego que protagoniza. Hay acción en la **Página 58.**



Bienvenidos a Jurassic Park. Prepárense a contemplar lo nunca visto: una excepcional colección de dinosaurios extinguidos desde hace muchos, muchos años. Pero por







Dinosaurios de 16 bits

Michael Crichton, el autor del libro, Steven Spielberg, el director de la película más taquillera de todos los tiempos, y los dinosaurios. Cuando se habla de Parque Jurásico hay que pensar en estos tres monstruos. Y sólo en ellos. Uno por concebir la criatura, el otro por llevarla al cine y los demás por... bueno, simplemente protagonizar el último fenómeno que ha impactado en nuestras vidas. Ah! Pero falta algo. Claro, ¿cómo hemos podido olvidarnos? Falta lo mejor. Y lo mejor es que estas tres, vamos a decir bestias, se han reunido bajo las directrices de la genial Ocean para mostrar en pantalla, una vez más, lo que pueden llegar a dar: esta vez en plan videojuego. Y como nosotros somos una revista de eso, de juegos, vamos a contaros todo Parque Jurásico.

Los fosiles, las moscas...

¿Y cómo hacer que reviva un dinosaurio? La pregunta del millón que quizá ahora tenga respuesta: Estamos en una época en la que la ingeniería genética



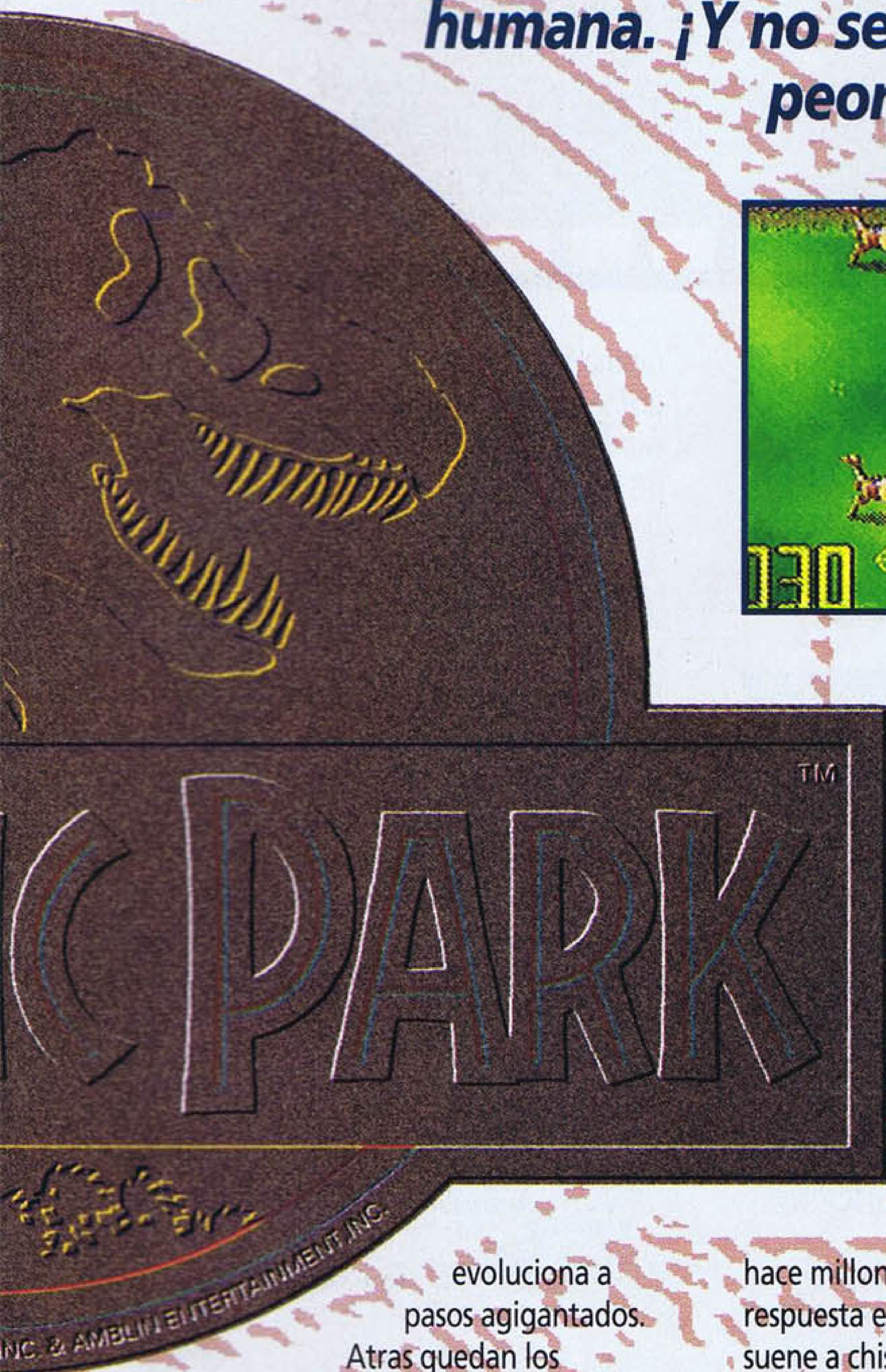


Hay algunas zonas imposibles de explorar hasta que no recuperemos el control sobre el ordenador.

favor, no se separen, bajen las ventanillas del coche y, sobre todo, no les den de comer lo que más les gusta: la carne humana. ¡Y no se asusten, sería peor para ustedes!







evoluciona a pasos agigantados. Atras quedan los tiempos en los que todo se dejaba al azar o a la voluntad de Dios.

Ahora, gracias a las nuevas tecnologías, podemos rediseñar a las características de cualquier ser vivo y recrearlo artificialmente. La única materia prima que se precisa para lograr tan extraordinarios actos es una molécula del DNA. Hasta ahora bien, pero ¿de dónde demonios se puede extraer el DNA de un animal desaparecido hace millones de años? Pensaréis que la respuesta está en los fósiles, pero, aunque suene a chiste, el tema está en las moscas. En los restos arqueológicos conocidos no existe la suficiente información genética para llevar a cabo los experimentos. Existe sin embargo una sustancia, el ámbar: una especie de resina de árbol, que es capaz de conservar intactos los restos de insectos del periodo jurásico. Y así, buscando entre toneladas y toneladas de ámbar, los ingenieros genéticos encontraron un insecto cuyo análisis de la cadena del DNA de la sangre que acababa de chupar, correspondía con la de un dinosaurio. Ya estaba todo en marcha. había dinos, había un lugar en el que albergar las nuevas-viejas especies (la isla Nubla a unas cuantas millas de Costa Rica) y había un millonario dispuesto a sorprender al mundo y de paso hacerse rico. Tan sólo quedaba un pequeño detalle. Para que el parque se pudiera abrir, se necesitaba el visto bueno de

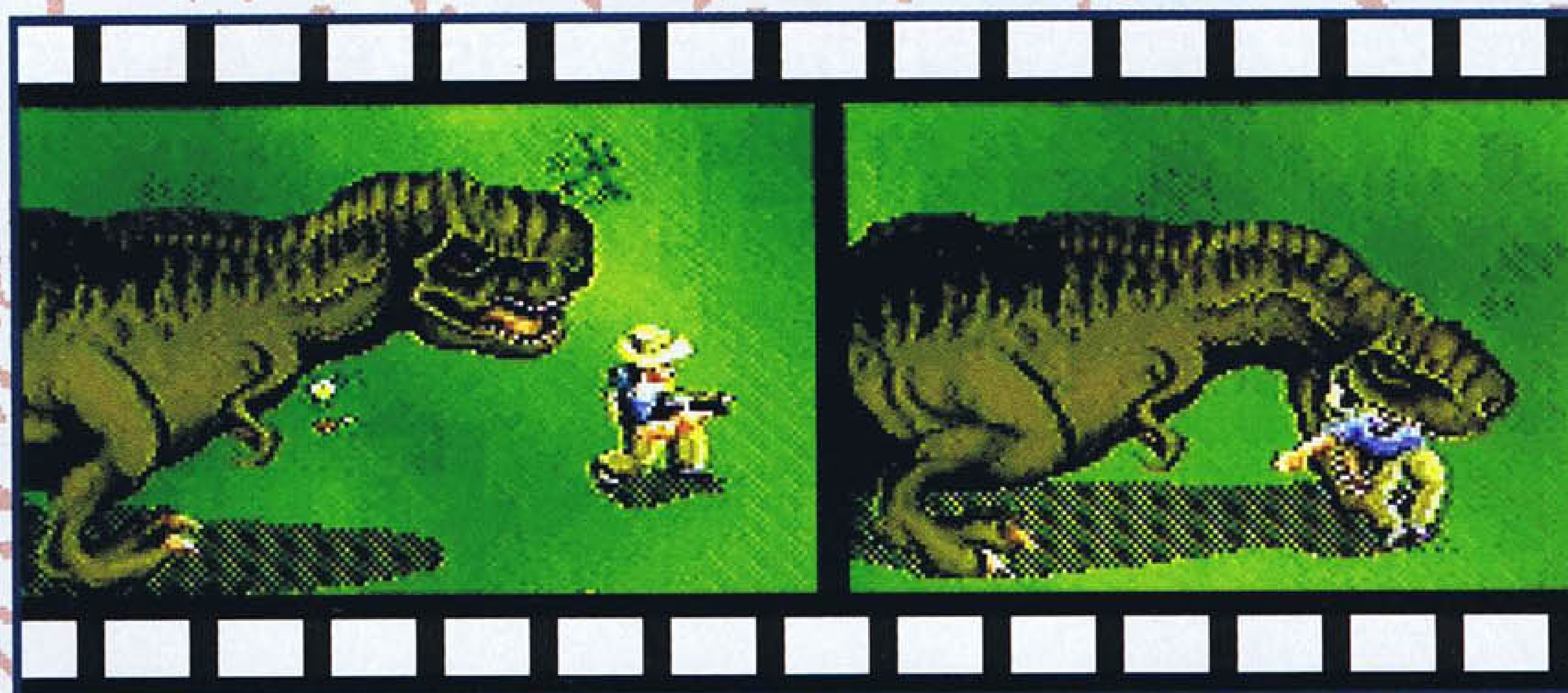




Dentro de los edificios, los Raptores campan a sus anchas. Por fortuna, serán más fáciles de matar que fuera.







científicos e inversores. Así pues, un grupo formado por paleontólogos, informáticos y matemáticos se adentró en el parque para observar lo que jamás pensó que fuera real.

Alan frente a todos

Estaréis pensando que todo esto es muy interesante, pero: ¿qué pintamos mi Super Nintendo yo en este embrollo? Pues resulta que por causas que no vienen al caso -posiblemente una tormenta y un chantaje-, todo lo que se consideraba infalible se viene al traste y la isla pasa al control de los dinosaurios. Es entonces cuando aparecemos nosotros dando vida al paleontólogo Alan Grant, que sólo y armado con un estupendo arsenal de armas variadas, deberá restablecer el orden en el parque.

Nuestra aventura comienza en la entrada del parque y las pistas dicen que debemos avanzar poco a poco y resolver todos los problemas a la vez.





Entrada al Centro de Visitantes. En este edificio están las respuestas a muchos enigmas.

Devolver la corriente al generador, recoger cuanto huevo de velocirraptor encontremos, y sobre todo, encontrar las tarjetas de identificación de cada personaje serán algunas de los objetivos en las seis misiones planteadas.

¿Y el juego? Pues el juego es una pasada diseñada a partir de dos perspectivas. Una primera, aérea, muy al estilo Zelda, y fundada sobre un extensísimo mapeado de colores intensos y muchos peligros -en la pantalla de arriba tenéis una muestra-. Y una segunda, frontal, ¿conocéis Wolfenstein 3-D?, alucinante y muy bien realizada, que podréis manejar con ratón. Esta vista frontal aparece en el interior de los edificios, junto a la silueta violenta de los «inteligentes» velociraptors y es una auténtica gozada. La verdad, como el resto del juego. De lo mejor de Ocean.





OCEAN

Aventura

P.V.P.: No disponible 16 Megas

Jugadores: 1

Niveles de Dificultad: 0

Nº de Continuac.: Infinitas

Nº de Fases: 6

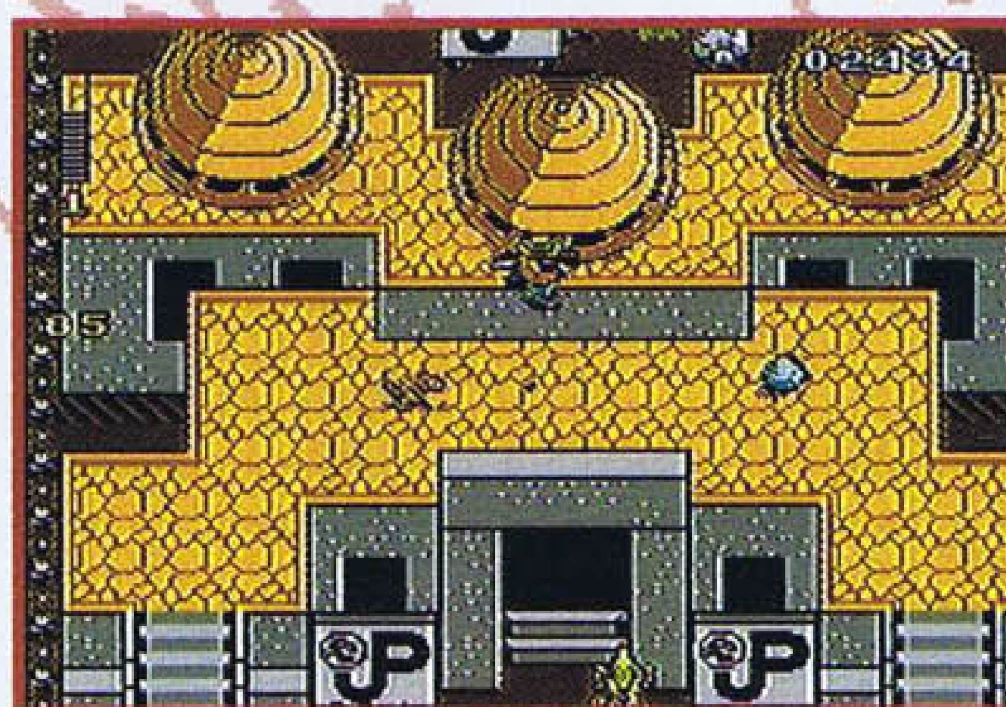
GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**
SONIDO	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**

Una razón más para amar a los dinosaurios. Y para no desprenderse jamás de «Parque Jurásico».

Instinto saúrico

El juego del año en el año de los dinosaurios también saldrá en N.E.S. y Game Boy. Los chicos de Ocean no han tenido problema en trasladar las dimensiones de los bichos a 8 bits y portátil.



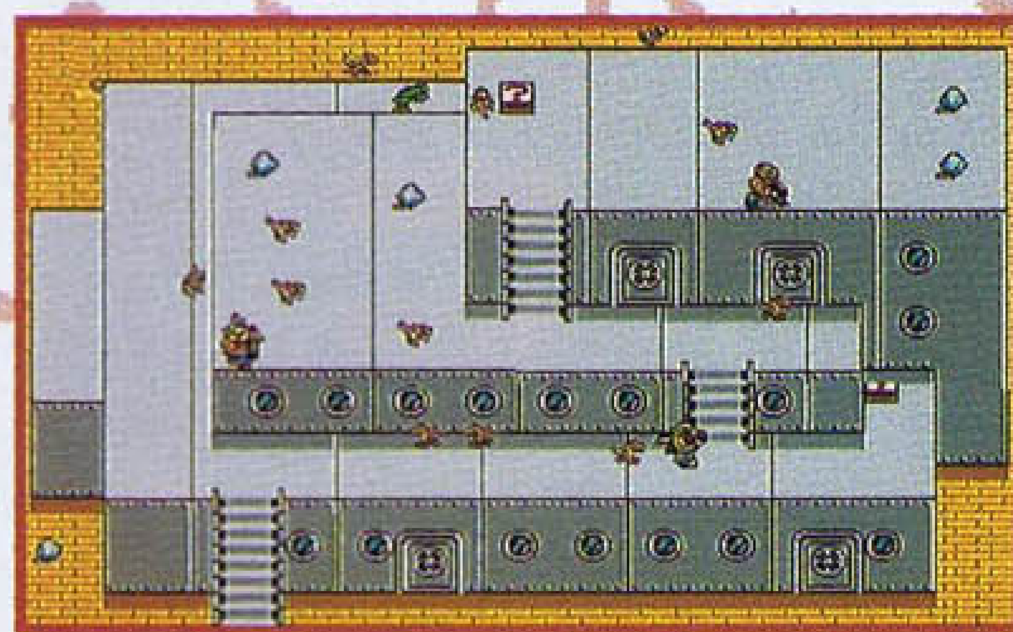


Ocean nos ha deslumbrado. No sólo porque se ha hecho magistralmente con una licencia muy delicada, sino porque además le ha echado el valor suficiente como para meterse en N.E.S. y Game Boy. Para que ningún fan de Nintendo, así a secas, se quede sin su ración de Parque Jurásico. Y bueno, si el cartucho de Super Nintendo es toda una pasada, atentos a los 8 bits y a la portátil porque os vais a quedar de piedra. Y eso que ambos son iguales, absolutamente iguales... en perfección.

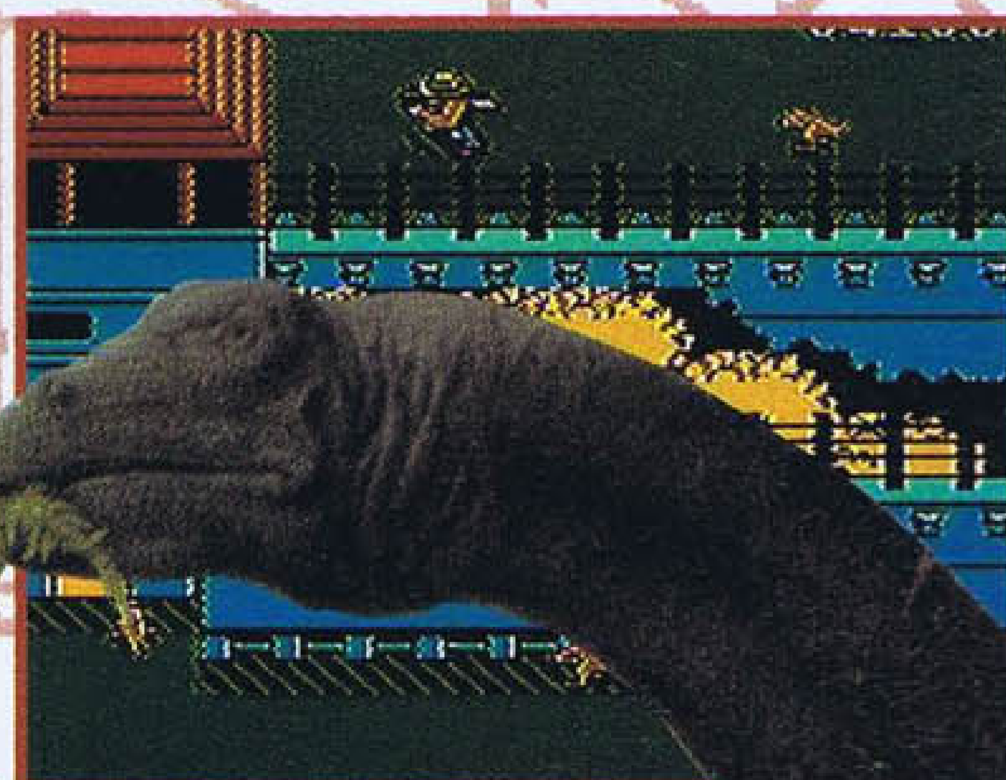
Lagarto, lagarto

La historia de estas versiones es la misma que la ya vista en Super Nintendo. Es decir, la de la película. También se mantiene la perspectiva aérea, sólo que de forma única, y la forma de juego, es decir, pasear por el parque llevando a cabo las distintas misiones que se le van encomendando al bueno de Alan. En cambio, si en el «cerebro de la bestia» todo estaba sin pies ni cabeza -sólo un objetivo final-, aquí nos enfrentaremos a la invasión de forma mucho más organizada.

El juego consta de seis fases regidas por un objetivo diferente. Cada nivel transcurre por una zona del parque que tendremos que limpiar de huevos de Velociraptor antes de comenzar a resolver otros problemas. Una vez realizada esta



Aunque se podrían haber cuidado más los gráficos, el aspecto general del J.P. de N.E.S. es muy notable.







En busca del huevo perdido. Esta consigna se repetirá una y otra vez a lo largo de todo el juego.

JURASSIC PARK

TM & © 1993 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. &

ocean

OCEAN OF AMERICA, INC.

OCEAN

AVENTURA

P.V.P.: No disponible. 4 Megas

Jugadores: 2

Niveles de Dificultad: 0

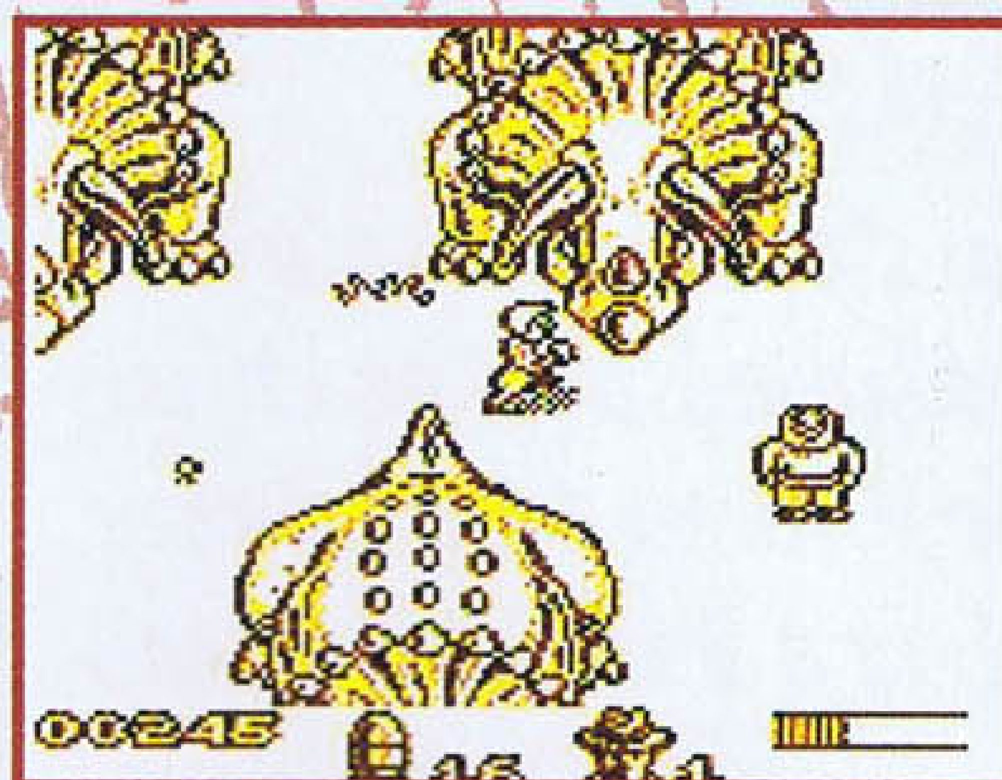
Nº de Continuaciones: 4

Nº de Fases: 6

GRÁFICOS	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
SONIDO	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**

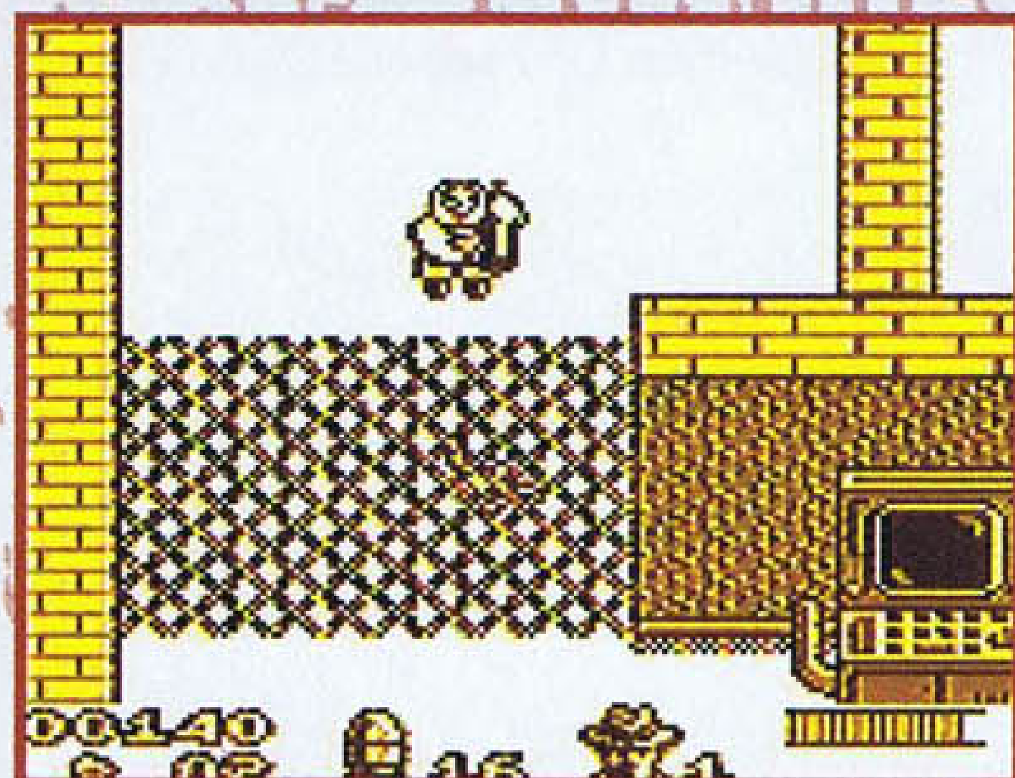
Acción, misterio y sorpresa. Todo eso y más espera a tu N.E.S. en cuanto cargues Parque Jurásico.





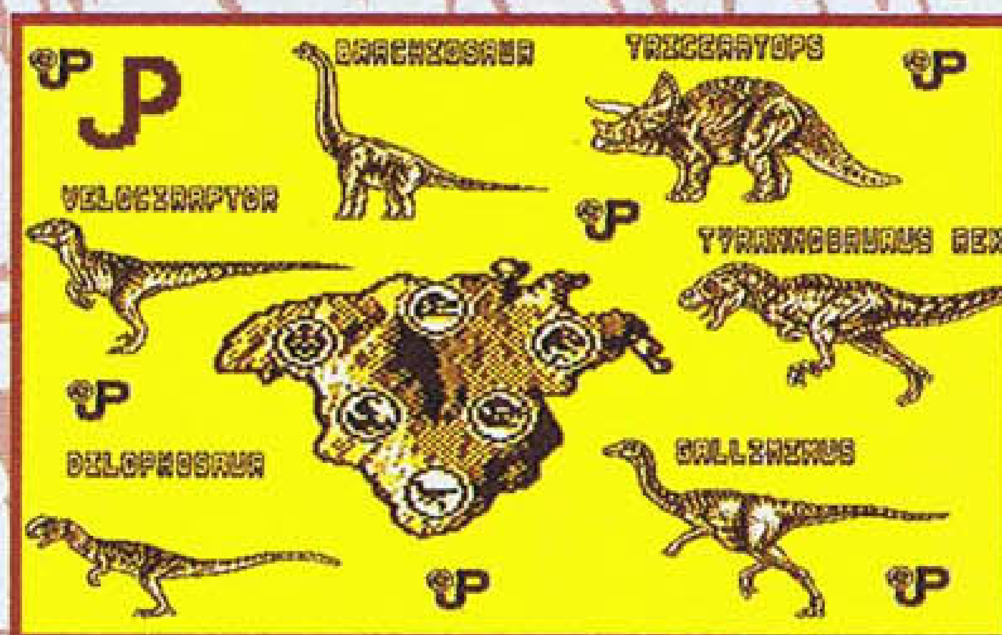
recolección de huevos, recibiremos las dichosas tarjetas de identificación que a su vez nos permitirán penetrar dentro de los edificios. En su interior, ninguna sorpresa: la misma perpectiva aérea y una impresión de estar recorriendo construcciones sin techo. Y dentro de los locales, más huevos. Cuando culminemos con éxito está operación, podremos por fin completar la fase.

Las misiones en las que nos vamos introduciendo son muy variadas: en primer lugar tendremos que abrir la puerta principal del parque para rescatar a Tim de los Triceratops, más tarde nos veremos obligados a devolver la corriente al generador, luego destruiremos los nidos de Velociraptors, para después conectar el ordenador central e impedir que salga de la isla un barco infestado de huevos. Con lo que ello supondría.



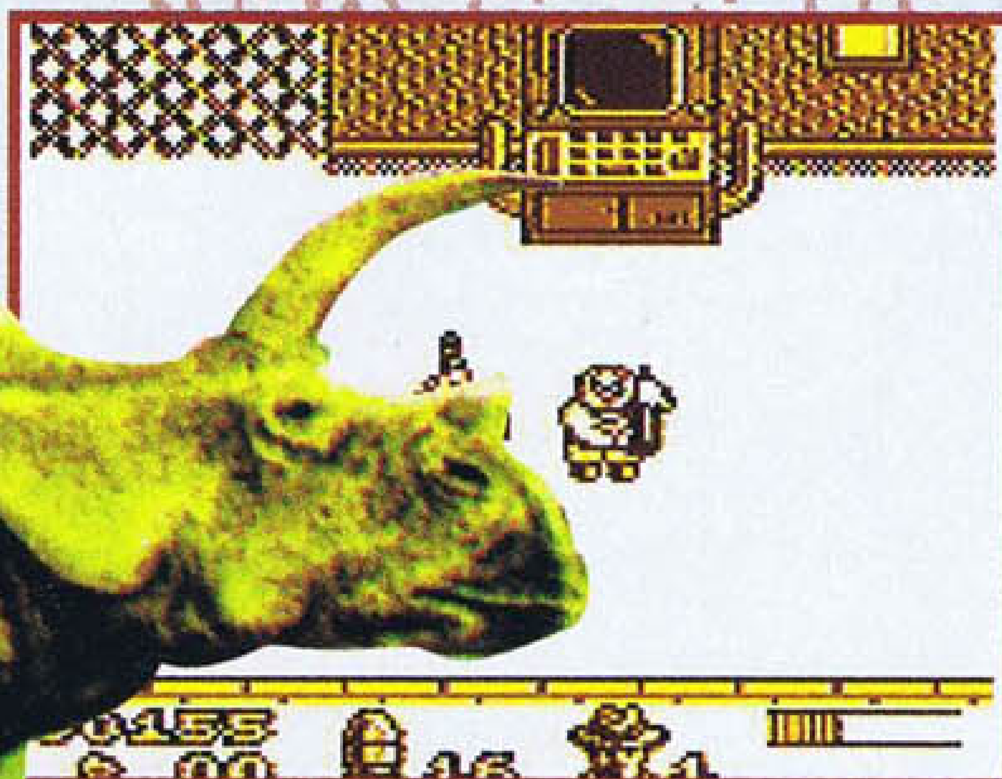
Una pareja de ases

Lo dicho. Aunque quizá la versión Game Boy sea más agradecida a la vista, ambos juegos son un monumento a lo que se puede hacer con una consola. Sin que destaque ningún aspecto en concreto, el resultado final es totalmente satisfactorio, lográndose unos niveles de entretenimiento asombrosos.



Aquí están. Todos los protagonistas de tus próximas horas de diversión.

«Jurassic Park» en sus versiones Game Boy y N.E.S. es una aventura apasionante que sorprenderá a muchos por su altísima calidad y fidelidad no sólo al guión, sino también a la versión grande, la de los 16 megas. Ya en colores, ya en pantalla pequeña, lo cierto es que Ocean ha cuidado con gran mimo la conversión del crack. Con buenos gráficos, animaciones, reproducción de dinos a todo tren y un objetivo muy claro: convencer. ■





A partir de aquí empieza lo bueno. Una vez que traspaséis el umbral de J.P. todo será posible.

JURASSIC PARK
TM & ©1993
UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
AMBLIN ENTERTAINMENT INC.
©1993 OCEAN

OCEAN
AVENTURA
P.V.P.: No disponible. 2 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: 4
Nº de Fases: 6

GRÁFICOS	MUY BUENO
SONIDO	MUY BUENO
JUGABILIDAD	MUY BUENO
DIVERSIÓN	GENIAL

Una aventura de las de antes sólo que con dinosaurios, un héroe paleontólogo y unos enemigos un poco bestias.



HOBBY PRESS

Los DINOSAURIOS son los Reyes



Y están todos en HOBBY CONSOLAS



Ahora sí. Este mes, **Hobby Consolas** te presenta, por fin, **«Parque Jurásico»**. El juego del año en Sega y Nintendo. Ha merecido la pena esperar para ver a los dinos en acción: sobre un videojuego. Porque tienen toda la emoción que transcribía el libro de Crichton y toda la espectacularidad que se pudo ver en la película de Spielberg. Junto a ellos, y también en plan monstruo, **Aladdin** para Mega Drive, **Sonic** a tope en Mega CD y, ¡tachán! la vuelta de Mario a Nintendo con **«Super Mario All Stars»**, toda una pasada con el mejor sabor del «bigotes».

ESTE MES, LLÉVATE **GRATIS** UN VIDEO CON TODAS LAS NOVEDADES DE SEGA

SUPER STARS





Mejorar lo inmejorable era la clave. Los resultados saltan a la vista. Un «boom» para los «Marioadictos».

Marios a la obra

A Mario le han sentado de miedo las vacaciones. Tanto, que a su vuelta se ha puesto a trabajar como un loco, y nos ha enviado el «remake» para la Super de todos los éxitos que obtuvo en los 8 bits.

SUPER MARIO ALL STARS

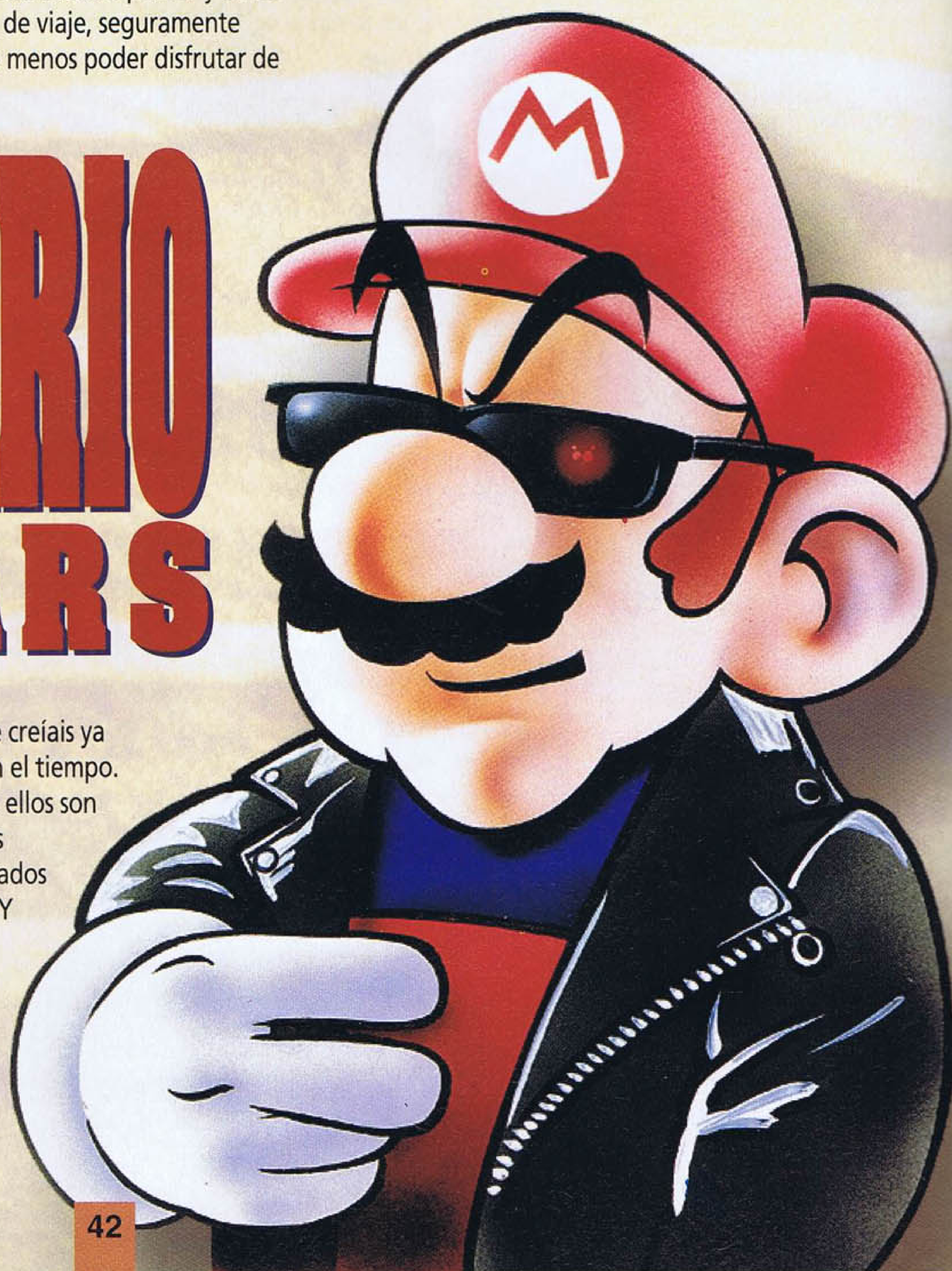
A estas alturas de nuestra «pixelera» vida, qué podríamos contaros de nuestro amigo Mario. Este bigotudo fontanero es al videojuego lo que el balón al fútbol y, por lo tanto, se nos hace difícil comprender nuestro mundo sin un personaje de su relevancia.

Mario no es alto, ni fuerte, ni destaca por su gallarda figura, pero gracias a su jugabilidad ha conseguido auparse al primer puesto de las listas de éxito.

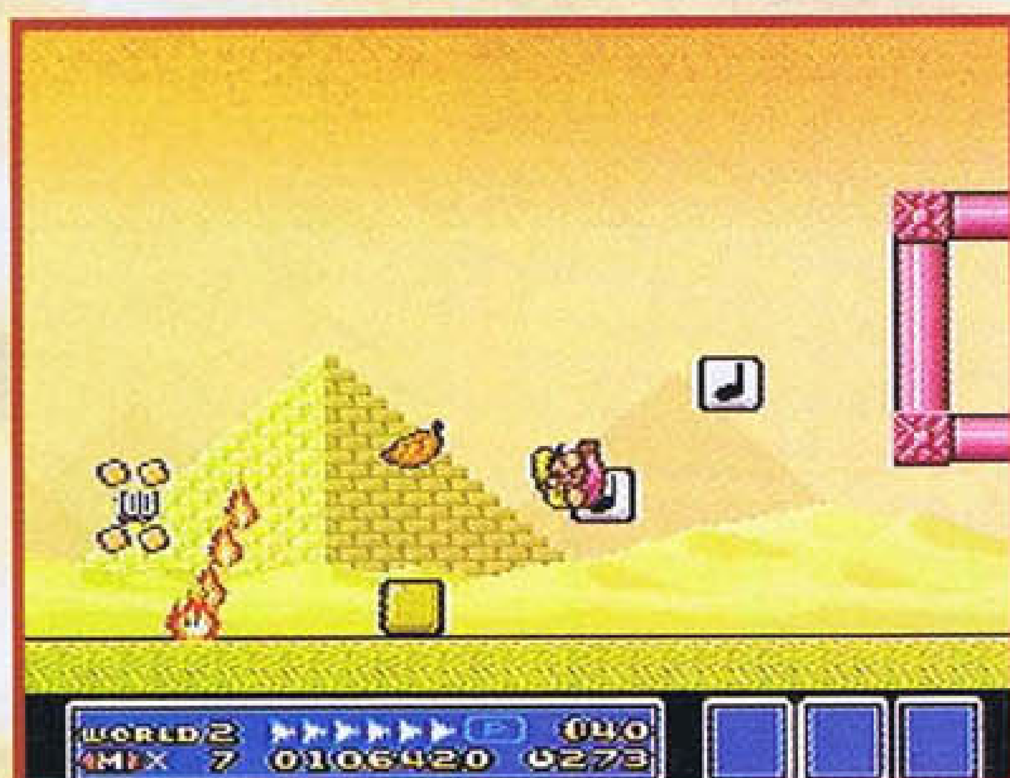
Todo vuelve a funcionar con cuatro en uno

Mario All-Stars es lo que muchos estabais esperando. Si el «Cerebro de la bestia» ha sido vuestro primer y único compañero de viaje, seguramente echabais de menos poder disfrutar de clásicos que creíais ya perdidos en el tiempo. Algunos de ellos son sin duda los protagonizados por Mario. Y como Nintendo no está dispuesta a dejaros con la miel en los labios, ha decidido cogerlos a todos, darlos un lavado de cara, ponerlos un lacito y meterlos en un súper cartucho que os hará revivir los mejores momentos de la carrera del italiano.

Esta fuerte apuesta de la multinacional nipona sienta sus bases sobre cuatro estupendos juegos. Se trata de Super Mario Bros 1, 2 y 3, y de un cartucho inédito en España llamado «The Lost Levels», también conocido como Super Mario USA. Este último cartucho no es







otra cosa que una continuación de la primera parte, pero con una dificultad terriblemente aumentada. Los otros tres son la réplica exacta de los originales, aunque con un rediseño total de gráficos y sonidos. Pero vayamos por partes:

Super Mario Bros, pese a ser el primero, no es ni mucho menos el peor. Al contrario, en él se pusieron los cimientos para la edificación de este mito. The Lost Levels sigue en su misma línea, pero como ya se ha comentado, con una dificultad más acusada. Tiene el atractivo añadido de no haber salido nunca en España y, por tanto, ser una sorpresa.

Super Mario Bros 2 es, a nuestro entender, un paso atrás. Sin que sea un mal juego, que no lo es, carece del típico encanto «Made in Mario». Casi podríamos afirmar que, a no ser por los personajes que lo protagonizan, se trata de algo completamente distinto, algo ajeno al mundo Mario.

Con Super Mario Bros 3 no podemos hacer otra cosa que rendirnos ante su grandeza y despejar el sombrero de nuestra cabeza. Es, con diferencia, el mejor juego de plataformas de la historia del videojuego y con eso ya está todo dicho. Sólo para poder disfrutar cuando queráis y como queráis con él, vale la pena que os hagáis con este fenomenal cartucho «revival» con muchos metros de juego extendido, como las ediciones especiales de los vídeos.



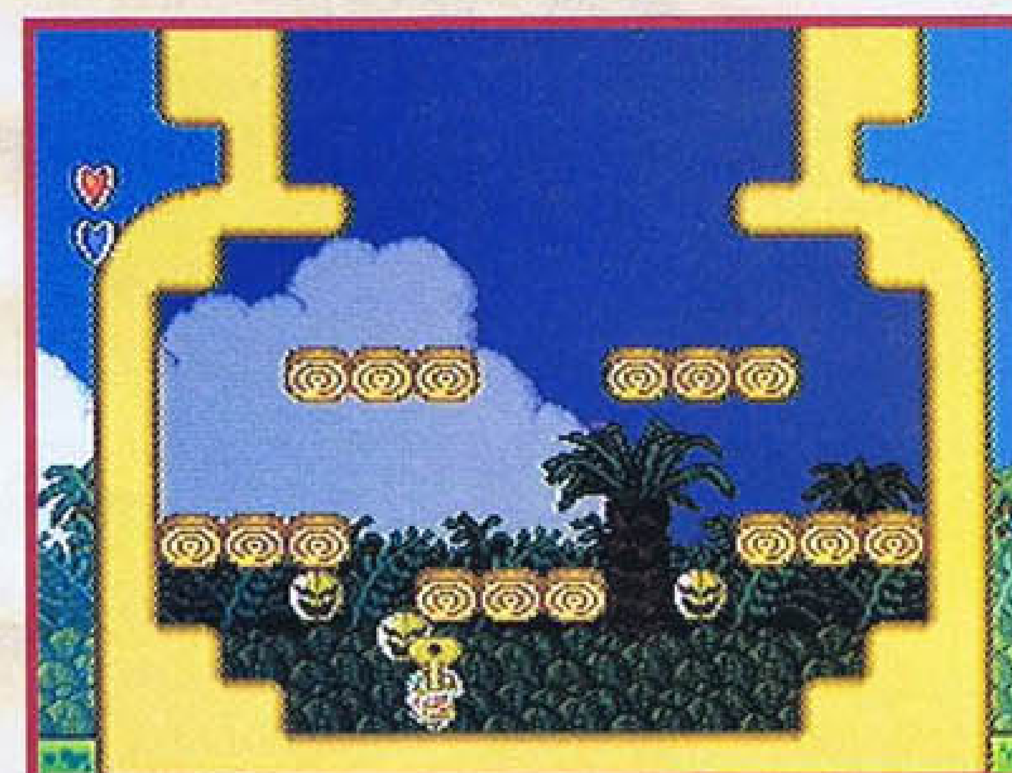




Para todos los públicos

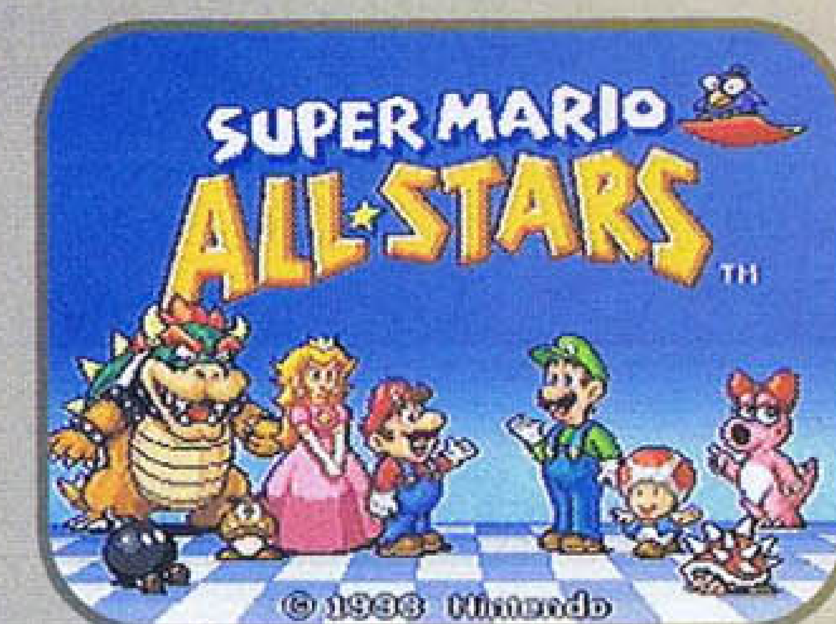
Y es que le va a gustar a todo el mundo, sea un "mariómano" o no. No hay excusa para perderse este derroche de jugabilidad y diversión.





Si con gráficos de 8 bits los Marios eran imprescindibles, con su nuevo «look» no tienen rival. En 16 bits.

El nuevo aspecto de los juegos y la novedosa inclusión de una pila para grabar partidas, hace que aunque conozcáis de sobra estos juegos, encontréis en ellos un nuevo aliciente para volver a los viejos tiempos y recordéis qué es lo que os hizo zambulliros en el mundo de las consolas. Nosotros lo hemos hecho, y no hemos salido en absoluto defraudados. ■



NINTENDO
PLATAFORMAS
P.V.P.: No disponible 8 Megas
Jugadores: 2
Niveles de Dificultad: No hay
Nº de Continuac.: Pila
Nº de Fases: Interminables

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS			MUY BUENO	
SONIDO			MUY BUENO	
JUGABILIDAD				GENIAL
DIVERSIÓN				GENIAL

Excepcional adaptación de las famosas aventuras de Mario en 8 bits, con un rediseño, gráfico y sonoro, magistral.







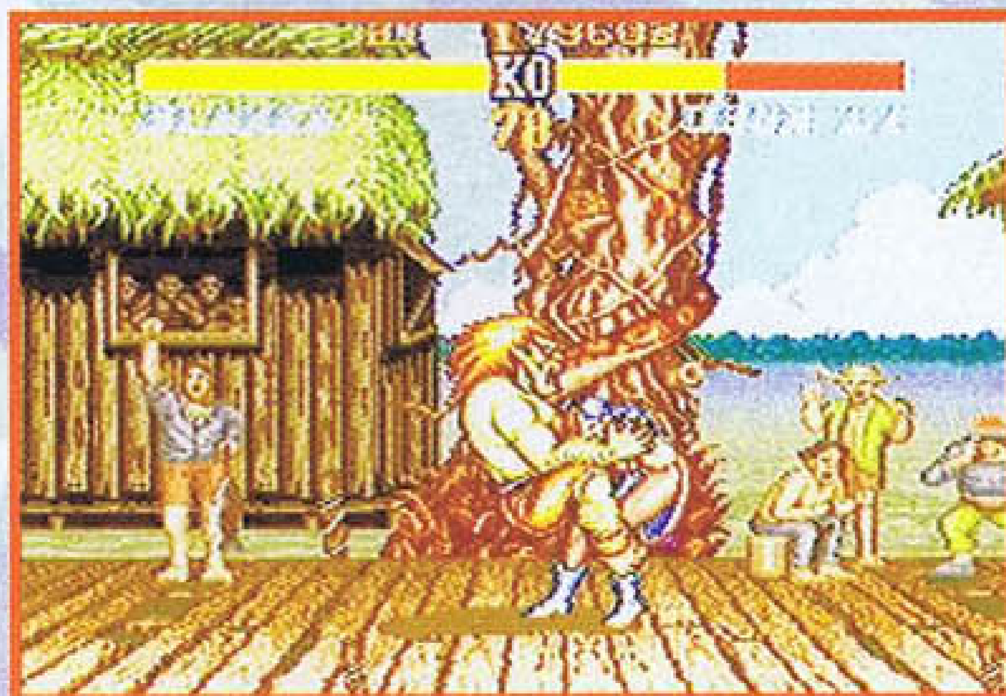
STREET FIGHTER II TURBO

El rey de los Arcades

No hay nada más grande. El juego que ahora os presentamos es lo máximo a que se puede aspirar en lucha, sobre una Super Nintendo. Sin exagerar, este Turbo es simplemente fantástico.

El trabajo de Nintendo España comienza a dar sus frutos. Cuando los más optimistas creíamos que al menos hasta Navidades no podríamos disfrutar del cartucho de lucha más esperado, llega el anuncio de que ya está en la calle. Si hasta ahora sentíais envidia al saber que en otros países se podía disponer de juegos «grandes», olvidaos de esos malos ratos para siempre. Porque el hecho de que «Street Fighter 2» Turbo haya tardado tan poco tiempo en llegar a nuestras consolas, nos











Con esta nueva versión de SF II podrás compeitr con cualquiera de los jefes. E incluso contra ti mismo.

hace presagiar una auténtica tempestad de títulos de calidad para los próximos meses. Pronto, muy pronto...

Campeón de campeones

Sólo si te has pasado el último lustro en una isla perdida, podrás decir sin que nadie te mire con cara de loco que no sabes qué es eso del Street Fighter. Y como esto no es muy común, y estamos seguros de que todos sabéis más que de sobra que éste es el arcade más



Aquí tenéis a los nuevos monstruos de SF II Turbo, enseñándonos al completo lo que saben hacer.



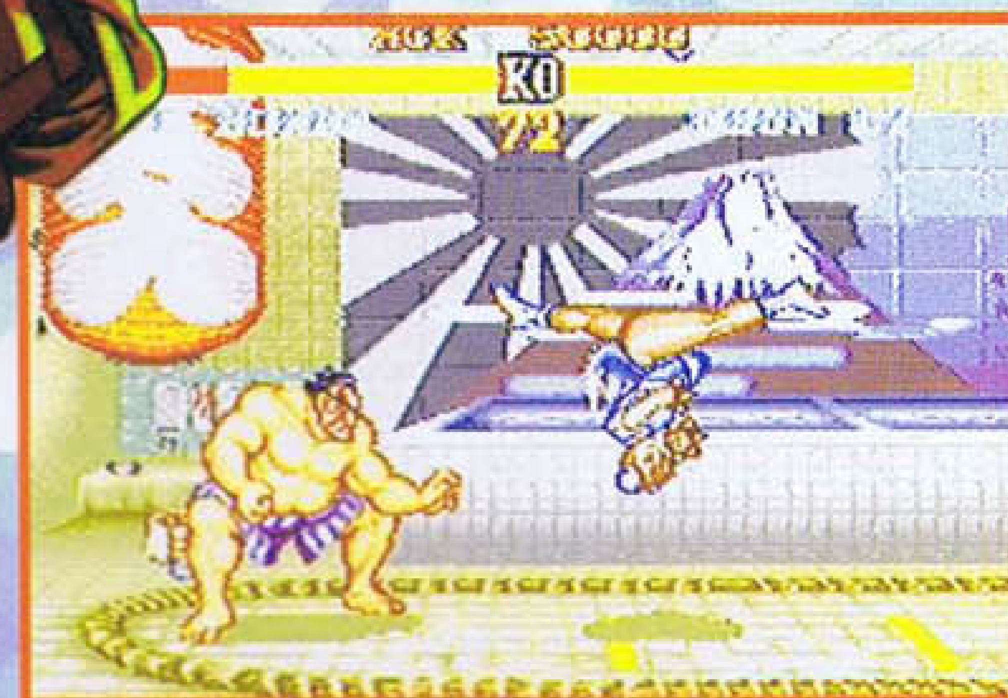
emblemático de la historia, nos evitaremos los prolegómenos y os diremos directamente que esta versión Turbo es la más avanzada de todas cuantas se encuentran actualmente en los salones. Es decir, que Street Fighter 2 es EL JUEGO, con mayúsculas, y Turbo (o Hyper Fighting, que es lo mismo) su mejor versión.

Hace un par de números os contábamos cuáles eran las novedades más jugosas de esta versión. Para refrescaros la memoria, aquí tenéis las más importantes: cinco velocidades de juego, posibilidad de ser uno de los jefes y de luchar contra uno mismo, rediseño gráfico tanto de personajes como escenarios, nuevos sonidos, nuevas magias y movimientos, mayor igualdad... en resumen, más y mejor de lo mismo.

Mejorar lo inmejorable

Pese a quien pese, SF2 Turbo es la nueva cúspide de esa gran pirámide que es el mundo del software. Pero la pregunta del millón de dólares es: ¿vale la pena hacerse con

Los luchadores gozan de una mayor variedad de movimientos especiales.



la versión Turbo, teniendo el SF2? Nosotros pensamos que sí, porque la mayor velocidad y los nuevos movimientos, hacen de él un cartucho distinto. Ahora, eso sí dedicado especialmente a los incondicionales y perfeccionistas, es decir, a «viciosos» como tú y como nosotros que estudian, examinan y vituperan las novedades, por mínimas que sean. Y éstas son enormes.



CAPCOM

ARCADE

P.V.P.: No disponible 20 Megas

Jugadores: 1 y/ó 2

Niveles de Dificultad: 8

Nº de Continuac.: Infinitas

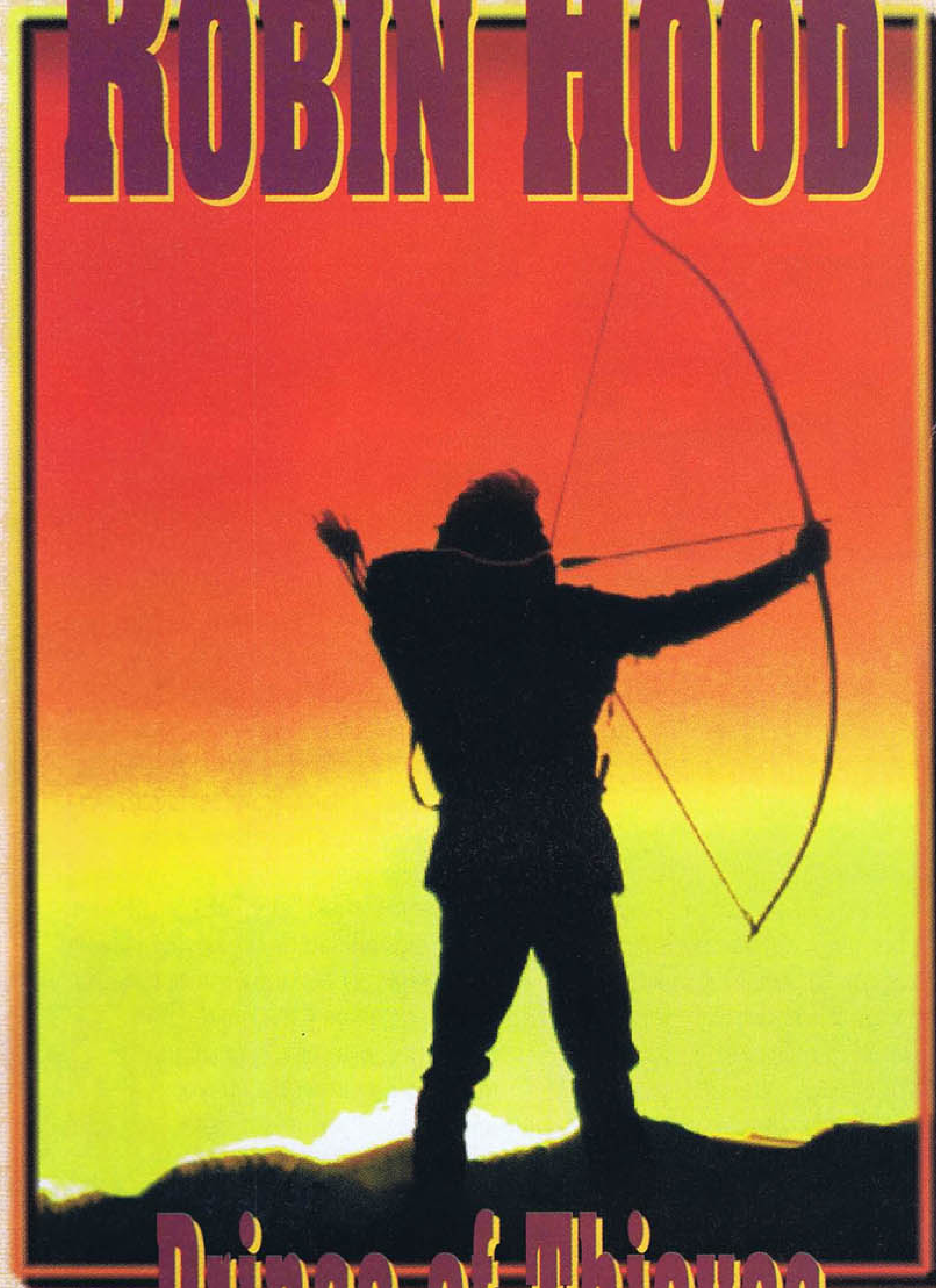
Nº de Fases: 12

GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**
SONIDO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**

El mejor juego de lucha para Super Nintendo de todos los tiempos. Y no se puede decir nada más.



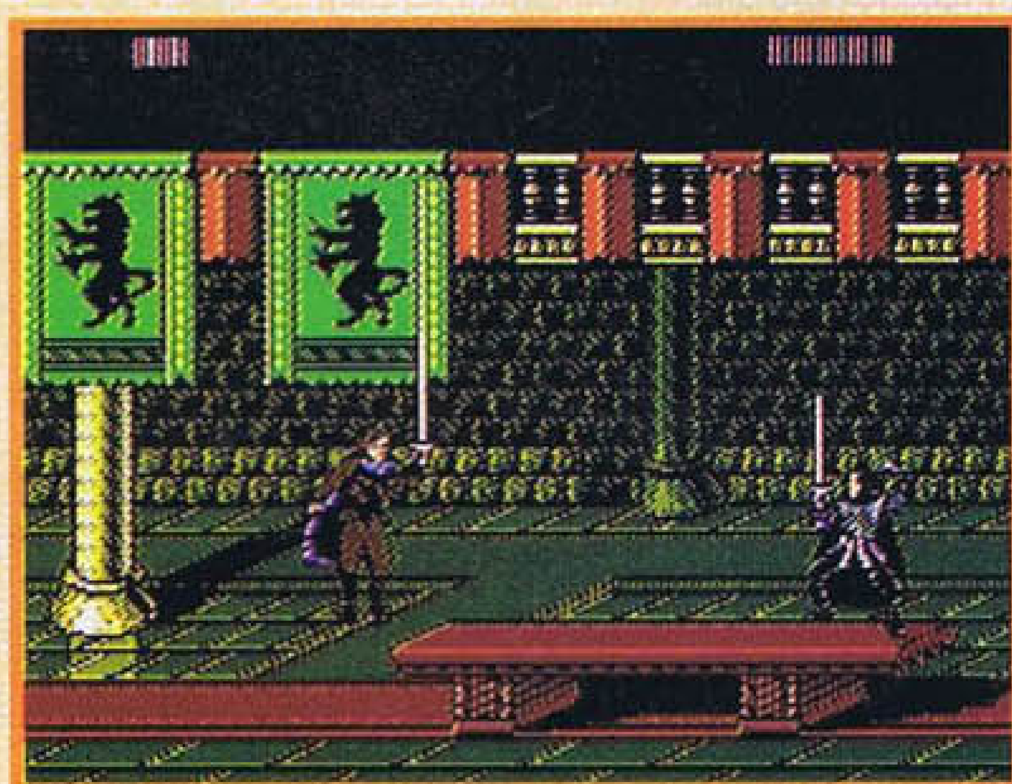
ROBIN HOOD



Prince of Thieves

Aventuras en la Edad Media

Hubo un tiempo en que la única forma de impartir justicia era quebrantando la ley: y siendo perseguido. Robin Hood era consciente de ello, y por esa razón no le importaba ser conocido como el Príncipe de los Ladrones. Y los justos.





Tiempo de cruzadas. Los soberanos de occidente parten hacia Tierra Santa en pos de la reconquista de los lugares sagrados. Uno de los reyes que comandaba las fuerzas cristianas, Ricardo Corazón, jamás se imaginaría cuál iba a ser la funesta consecuencia de su partida.

Aprovechando su ausencia, el Sheriff de Nottingham se apodera del Reino de Inglaterra con ayuda de dos de sus secuaces: la bruja Mortiana y Guy de Gisborne, enemigo mortal de Robin y responsable directo de la muerte de su padre. En aquel momento todo el pueblo sufre el acoso del Sheriff en forma de impuestos, malos tratos y vejaciones de todo tipo. Sus esperanzas se resumen en la valentía de un solo hombre, Robin de Locksley, cuyo coraje devolvería la paz a sus tierras.

El Curro Jimenez de los bosques

Nosotros, como no, tomamos el papel de Robin. Nuestra aventura se inicia en los lúgubres calabozos de Jerusalén, donde aguardamos para ser interrogados por el ejército de infieles. Valiéndonos de una espada oculta, logramos derrotar al guardián e incorporar dos presos a nuestra banda. Uno de ellos es Peter Dubois, hermano de Lady Marian que morirá en la batalla, no sin antes





hacernos entrega de un anillo y obligarnos a jurar que se lo entregaremos a su hermana y que la ponemos a salvo. Mientras, la bella Marian es pretendida por Guy de Gisborne. Robin de Locksley ya tiene un punto por el que empezar su misión: escapar de Israel y retornar a Inglaterra. Como en la película.

Una vez allí tendrá que dirigirse a los bosques de Sherwood y reclutar a un ejército de valientes que pueda luchar frente al inquietante opresor, el Sheriff de Nottingham. Por supuesto, no deberá olvidarse de su promesa y rescatar a Lady Marian de una boda no deseada.

Bueno amigos, esta es la historia que más o menos todos conocemos, bien por la leyenda o bien por la película que protagonizó Kevin Costner. Básicamente, el juego sigue la línea marcada por el film y al igual que la versión de Game Boy, el desarrollo de este programa es tipicamente de RPG. No faltan los consabidos menús de los juegos de rol, ni demás opciones del género.

Partimos practicamente sin nada. Únicamente nuestra astucia y valor nos servirán para hacernos con los utensilios necesarios y así equipar al ejército que vamos reclutando. Estos objetos pueden ser armas, llaves, alimentos, pociones fortalecedoras, vendas, antorchas...vamos, cualquier cosa imaginable que en algún momento del juego tendrá su utilidad.

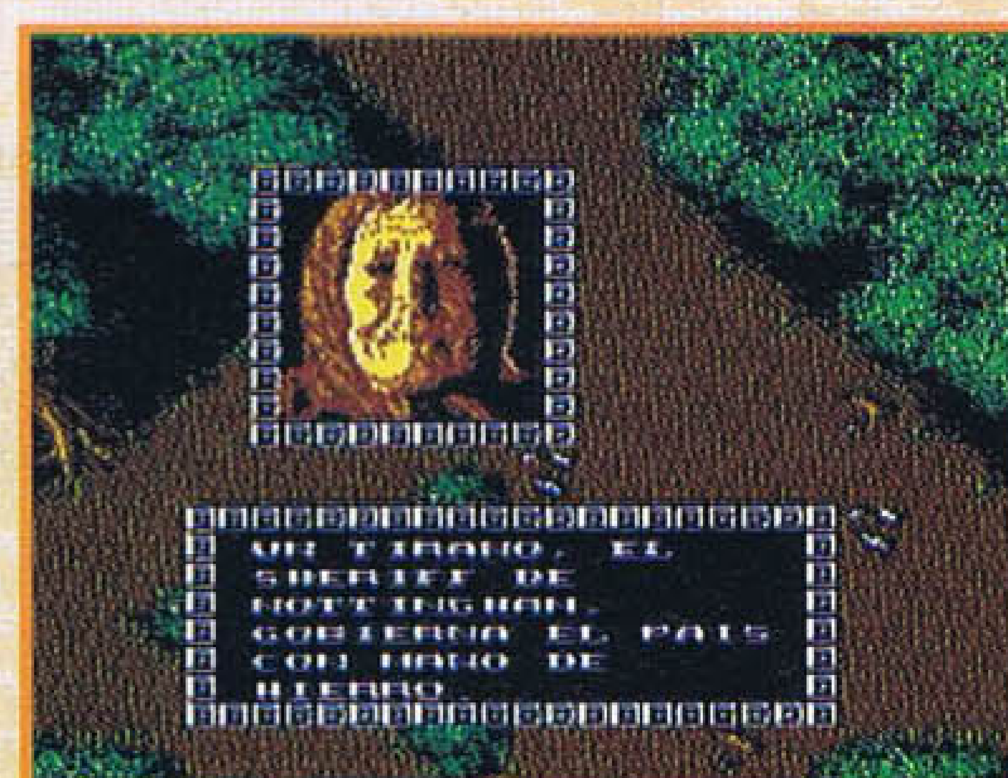
Conforme avancemos habrá batallas, pasadizos, luchas cuerpo a cuerpo, exploración de terrenos y un montón de cosas más. La perspectiva general es aérea, salvo en los momentos en que luchemos frente a un enemigo importante, que pasa a ser lateral. Y poco más que explicaros: Virgin ha optado por introducir a Robin en un juego de rol cien por cien, y que precisa de gente laboriosa que no se rinda ante nada.

Áspero pero interesante

A primera vista, Robin Hood puede que no sea uno de esos cartuchos que enamora. Sin embargo, una vez salvado el escollo de la profusión de colores ocres y de los paisajes más bien siniestros, nos zambulliremos en las entrañas de un buen juego al que sólo sacaremos jugo a medida que avancemos. Averiguar qué nos aguarda tras un pasadizo, qué tesoro esconde un enemigo, dónde demonios se esconderá Lady Marian y un sinfín de cosas más, se convertirá en una obsesión. De todas formas, echamos de menos un poco más de variedad. No hubiera estado mal la inclusión de una pizca de plataformas, algún ingrediente aventurero y porqué no, matamarcianos (esto último es broma, por supuesto). Pero bueno, entretiene. ■



Como podéis observar, todos los textos han sido traducidos al español. Todo un detalle.







ROBIN HOOD PRINCE OF THIEVES

MINDSCAPE

ROL

P.V.P.: No disponible. 4 Megas

Jugadores: 1

Niveles de Dificultad: 0

Nº de Continuaciones: 2

Nº de Fases: 2

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS		**BUENO**		
SONIDO		**BUENO**		
JUGABILIDAD			**MUY BUENO**	
DIVERSIÓN		**BUENO**		

Buena conversión del clásico principesco que ya asoló la Game Boy. Rol y aventura a partes iguales.

Aqui hay gato enredado

Bubsy ha irrumpido en el mundo del videojuego con una fuerza inusual. Creado por Accolade y «adquirido» por Nintendo, el gato con más garra se ha puesto el traje de faena y viene a romper.



BUBSY THE BOBCAT

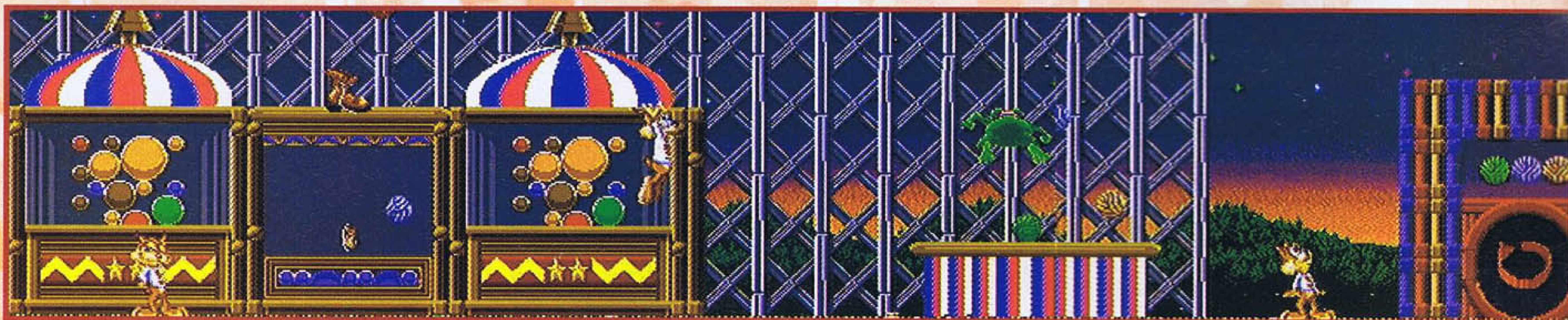




Cuando oímos que el gato de Rosariyo hacía «Uyuyui» es que se estaba preparando una gorda. Y no era para menos. Estaba en camino Bubsy, un colega del minino «flowers» que después de «hacer las américas» se dispone a conquistar «las europas». Su nombre completo es Bubsy The Bobcat, es decir, el gato sin cola. Pero no os preocupéis, el hecho de que le falte rabo no es impedimento para que le sobren otras cosas...

Unos crean la fama...

¿Os acordáis de la serie V, de Diana, de los sabrosos ratones y del resto de los llamados «visitantes»? Pues algo similar ha ocurrido en la Tierra. Resulta que unos extraños seres llamados Woolies han invadido el pacífico planeta. Su objetivo no es otro que recolectar lo que para ellos es fuente de energía: la lana. En el planeta de donde provienen se ha agotado, y por ello han decidido sustraerlo del nuestro. Las reinas gemelas Poly y Ester son las principales instigadoras de esta invasión. A sus órdenes, el Profesor Nylon comanda las fuerzas de ataque. Todo parece muy fácil,









Entre las cualidades de Bubsy está la diversión. Él se divierte jugando y tú también lo harás.

no hay nada que pueda impedir que se consuma el plan. ¿Nada? Sólo un personajillo chulesco y travieso se resiste a que estas criaturas roben todos los ovillos de lana. Se trata de Bubsy, un vivaracho gato que defenderá hasta la muerte su enorme colección de ovillos de lana.

Y es que a Bubsy no le asusta nada. No teme que su misión consista en atravesar dieciséis niveles de plataformas, no le asusta que al mínimo contacto con un Woolie se vaya a hacer gárgaras, no le inquieta que sean fases enormes y complicadas. Bubsy es un gato valiente y con su habilidad tiene suficiente. Además, le encanta contemplar lo bonito y variado de los escenarios, disfrutar con la cantidad de cuevas, pasadizos y divertirse con el «hipersuave» scroll del juego.

Cualidades de mascota

Bubsy es el héroe y va para mascota de Accolade. Aunque sea Nintendo quien se ha hecho con sus servicios, la verdad es que siempre queda el gustillo de que sus autores son fantásticos. Y el reconocimiento personal. Pese a todo, aún hay detractores que achacan al gato su escasa originalidad y el hecho de que siga la línea marcada por Mario y Sonic. Por nuestra parte no hay nada malo en seguir lo bueno, lo que está arrasando. Aunque Bubsy no rompe en innovaciones, estamos ante un supremo juego dentro de su género y eso sí que nadie lo puede negar. Es divertido, rápido, preciosista y en ocasiones muy imaginativo. Es de esos pocos juegos que te pica sin frustrar y que es capaz de deleitar al personal con sus 40 animaciones de lujo, su interminable simpatía, su gran presentación y sus visos de un futuro demasiado halagüeño. ■







Como podéis ver, hay un montón de detalles que alegran el juego.





ACCOLADE
PLATAFORMAS
P.V.P.: No disponible 16 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: No hay
Nº de Continuac.: Passwords
Nº de Fases: 16

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS			MUY BUENO	
SONIDO		BUENO		
JUGABILIDAD				GENIAL
DIVERSIÓN				GENIAL

Vigoroso y animado juego de plataformas cuya principal baza es la personalidad del protagonista.

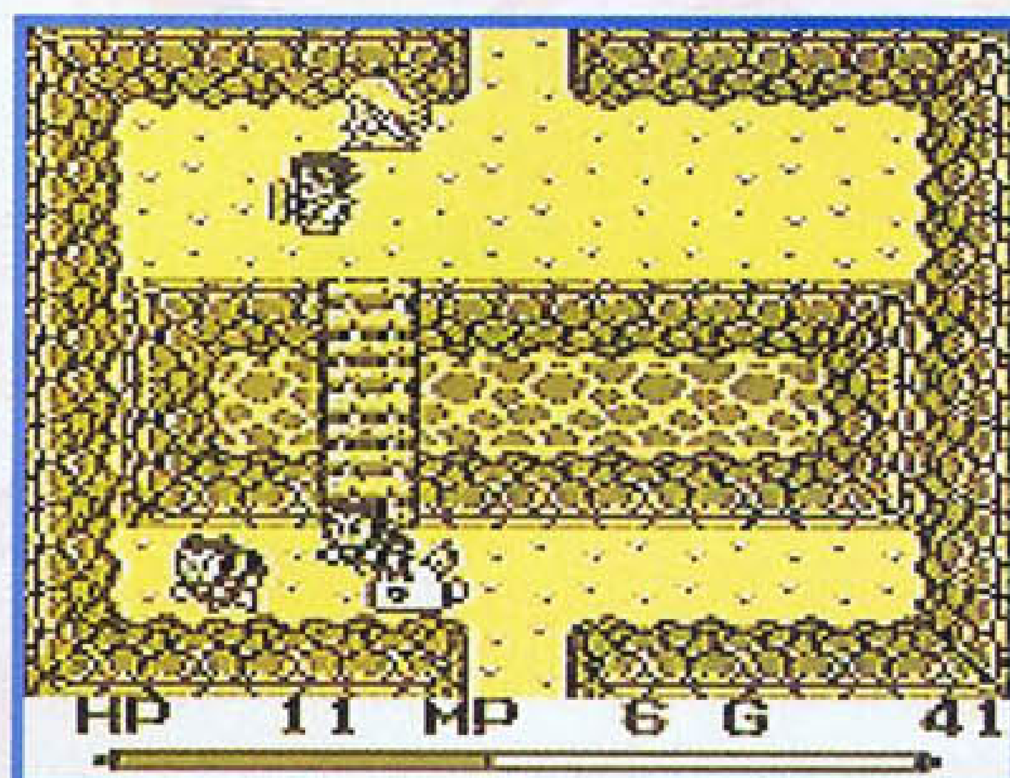




MYSTIC QUEST*

Mundos misteriosos

Nos invaden. Si hace unos meses un juego de rol para Game Boy era algo prácticamente inexistente, parece que ahora llegan a pares. Y si todos cuentan con la calidad de este Mystic Quest, que entren todos, que al fondo hay sitio.



Juegos de rol. Este género es uno de los que cuenta con mayor aceptación en el mundo entero. Especialmente en Japón, donde existe una fiebre colectiva que hace que sea incontable la cantidad de títulos disponibles en las tiendas.

En España, vamos abriendo paso a este tipo de juegos poco a poco. Actualmente, las aventuras gráficas -una especie de RPG pero suavizado- son los programas que más éxito tienen entre los poseedores de PCs y diversos compatibles. Pero en consolas no podemos decir lo mismo. Debido a la baja edad de los «jugones» y a su lógica falta de paciencia, estos cartuchos que invitan a estrujarse el «coco» durante muchas semanas, no gozan del éxito que debieran.

Sólo juegos del tipo Battle of Olympus, Roger Rabbit, o, cómo no, la excepcional saga de los Zelda, han sabido tocar la fibra sensible del gran público.

Este Mystic Quest que ahora nos ocupa sigue la línea de los Zelda, tanto gráficamente como en su temática y desarrollo. Quizá el inconveniente sea que su lanzamiento al mercado coincidirá con el propio Zelda de Game Boy que os comentaremos el mes que viene. Pero en cualquier caso, prestad mucha atención a lo que sigue porque os gustará.



Misterios y leyendas

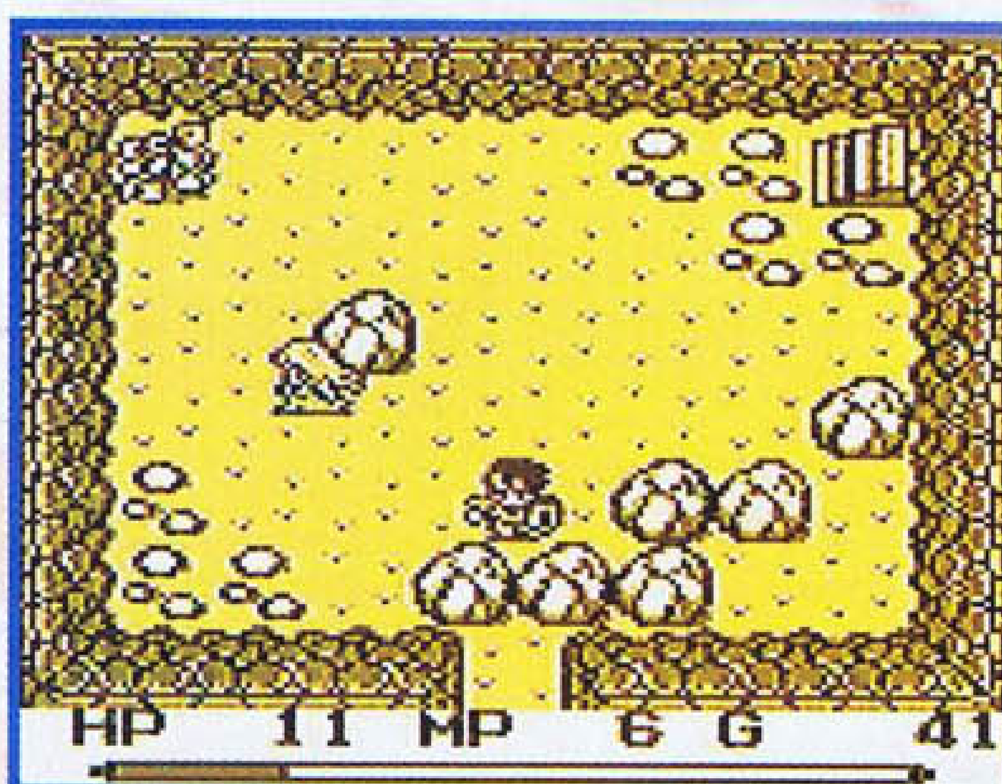
El Arbol del Maná crece en lo más alto de las cataratas y sobre las nubes del monte Illusia. Se cuenta que surgió de la energía y del deseo de los habitantes de esa tierra. La leyenda también dice que quien logre llegar a él y tocarlo, recibirá el poder eterno de los dioses. Esto es precisamente lo que persigue Dark Lord, soberano del imperio Glaive, cuyo más ferviente anhelo es que el mundo se someta a sus pies. Por eso, ha enviado al hechicero Julius, a que averigüe el camino hacia el árbol.

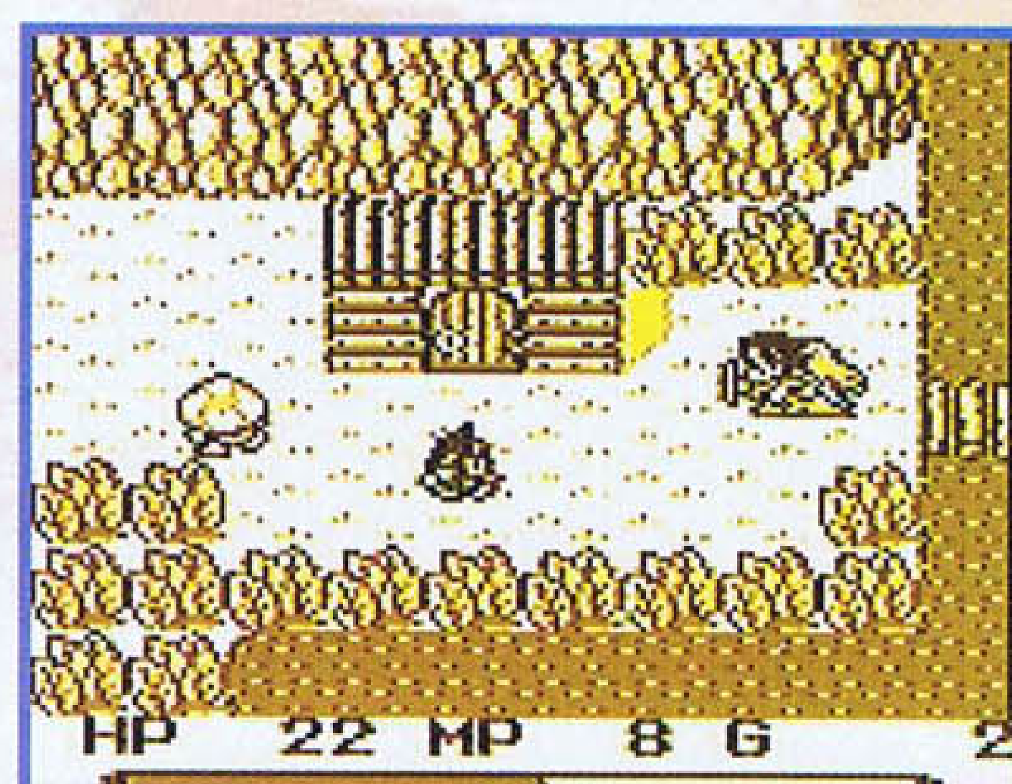
Mientras, un valeroso guerrero se está





No dejes de recoger toda clase de armas, pociones y otros objetos, porque te harán mucha falta.





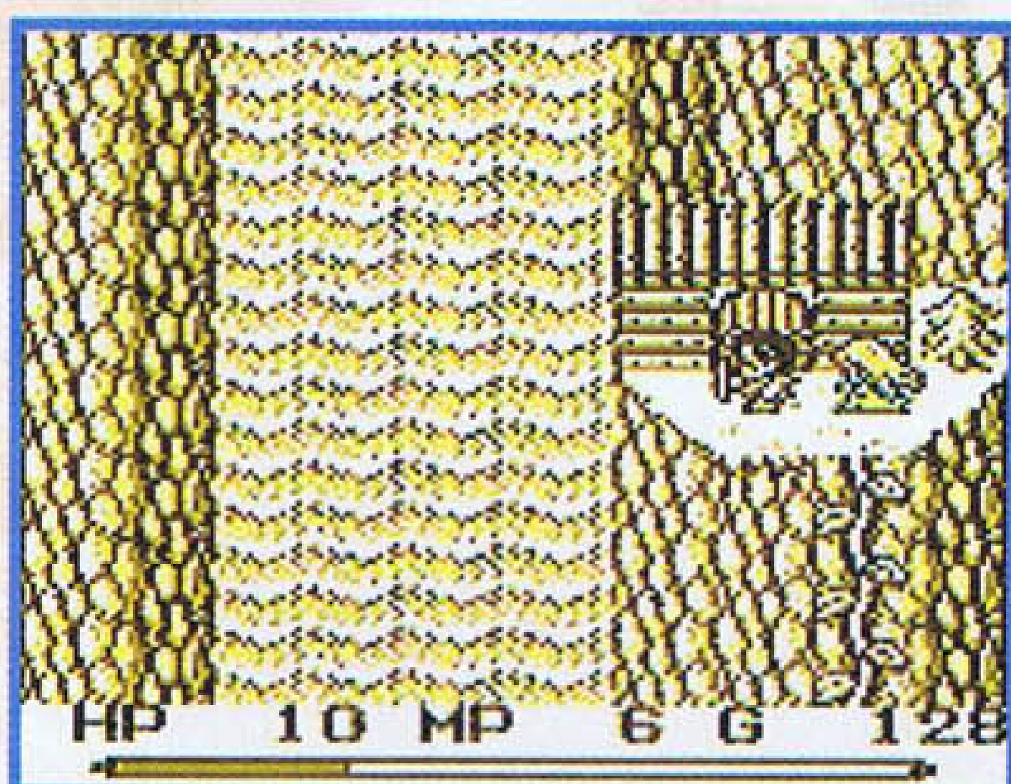




Para encontrar el mítico Arbol del Maná, habrá que recorrer grandes castillos y entrar en oscuras cuevas.

jugando su vida frente a diversos monstruos para entretener a su señor. En un feroz combate, un gladiador amigo suyo cae gravemente herido, y antes de morir le cuenta las funestas intenciones de Dark Lord. El muchacho jura vengar su muerte, sale presto al encuentro del malvado y le localiza en el momento justo en que Julius, el mago, le estaba «soplando» sus pesquisas: "Oh, mi señor. He confirmado la existencia de tal árbol, y su emplazamiento en lo más alto de las cataratas de la muerte. Pero, para llegar a él, se precisa de una llave que custodia una bella joven". Inmediatamente, Dark Lord ordena a Julius la captura de tal chica.

Ante esta terrible amenaza, el joven decide ponerse manos a la obra. Para ello, deberá hallar a la joven y, con su ayuda, encontrar a Bogard, el hombre de la montaña. Sólo él puede indicarle lo que tiene que hacer para salvar al mundo. Porque sólo él lo sabe.

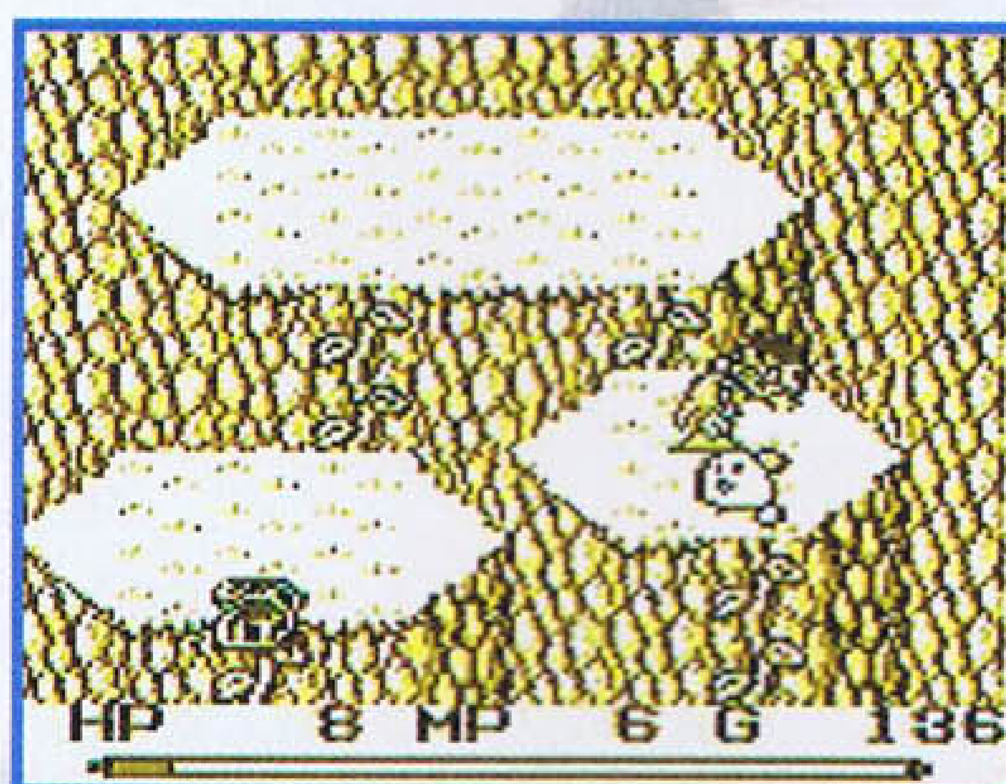


Muy, muy Zelda

Podemos considerar a Mystic Quest como una especie de fotocopia del Zelda de Super Nintendo. Dark Lord puede ser Gannon, Julius representaría a Aganhim, el joven a Link, y la muchacha a la propia Zelda. Y otra comparación: Lo que en Zelda era la Trifuerza -que bien lo sabéis-, aquí sería el Arbol del Maná.

En Mystic Quest, al igual que en Zelda, tenemos un amplísimo mundo para explorar, con tiendas, castillos, objetos, cuevas, armas, pócimas y un sinfín de artilugios de misteriosa utilidad. Y tal y como ocurría en Zelda, nos vamos enterando de la historia a medida que avanzamos en el juego. Además, gráficamente, tanto la perspectiva como el diseño de interiores y paisajes, siguen la línea marcada por el clásico de los juegos de rol-aventura.

¿Y esto es bueno? Pues sí, porque si hay un juego mágico e imprescindible, ése es el Zelda. Y seguir sus directrices no es otra cosa que garantizar un torrente de entretenimiento y buenos momentos durante mucho, mucho tiempo. ■



Según vayas avanzando en tu aventura, irás averigüando cuál es el camino por el que has de seguir.



MYSTIC QUEST

New Game
Continue
© 1991 1993 SQUARE
LICENSED TO NINTENDO

NINTENDO
AVENTURA-ROL
P.V.P.: No disponible. 2 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: Pila
Nº de Fases: 0

GRÁFICOS: MUY BUENO
SONIDO: MUY BUENO
JUGABILIDAD: GENIAL
DIVERSIÓN: MUY BUENO

Hasta el momento, el mejor juego de rol para Game Boy. Muy inspirado en el Zelda de Super Nintendo.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE





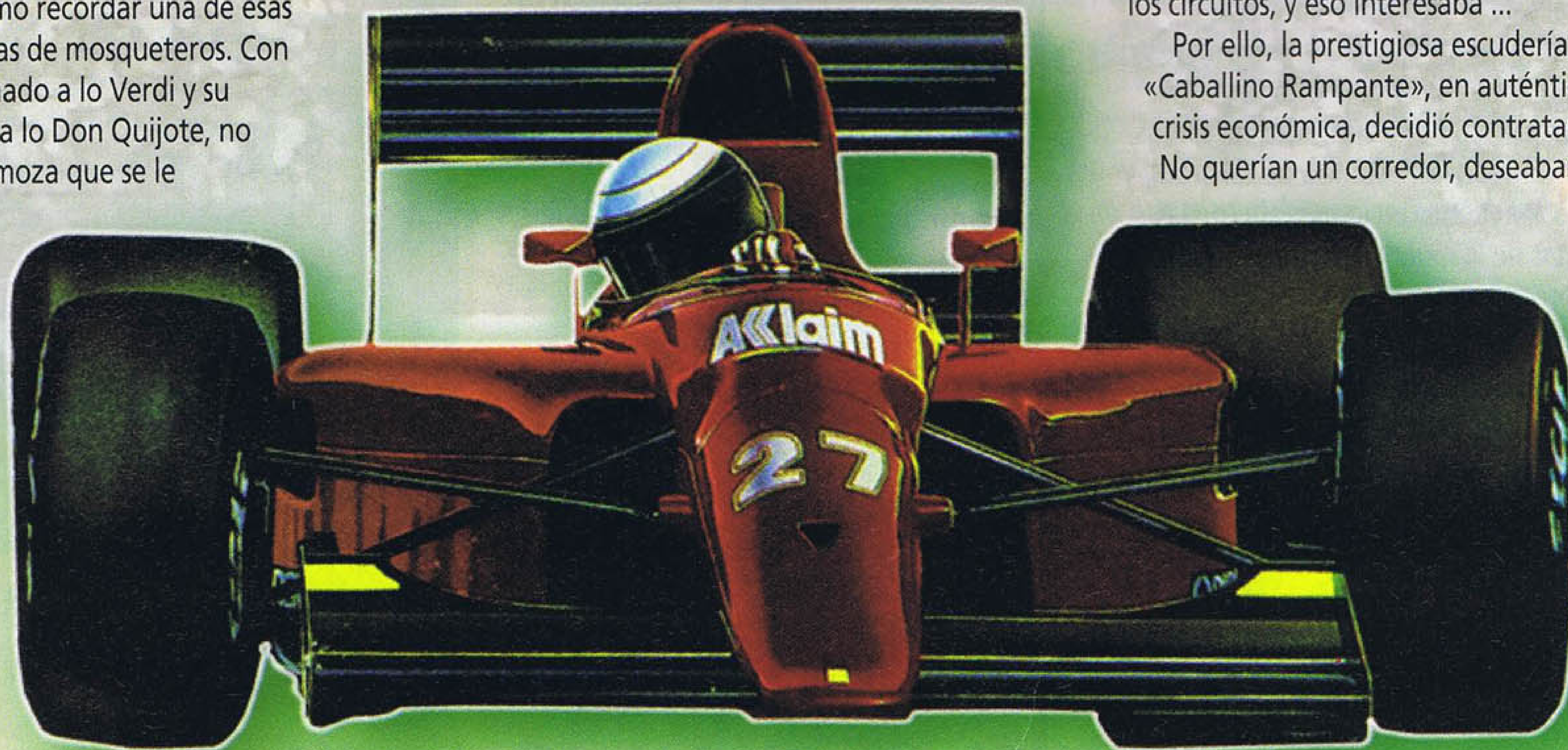
Fórmula mágica

¿Quién no ha soñado alguna vez con participar en un Gran Premio de Fórmula 1? Acclaim te da la oportunidad de hacerlo, vistiendo los colores de la escudería más legendaria del mundo: Ferrari.

Francesco Delgadini era un pastor de provecho. Su vida transcurría plácidamente en una villa rural, donde permanecía al cuidado de un rebaño de ovejas. Sólo le preocupaban dos cosas: su aspecto físico y su «veloz» utilitario. Describir su imagen, esculpida durante años y años, era como recordar una de esas películas de mosqueteros. Con su peinado a lo Verdi y su perilla a lo Don Quijote, no había moza que se le resistiera. Era el guaperas del pueblo.

Pero pronto se dio cuenta de que aquel entorno se le estaba quedando pequeño, y que sus sueños de convertirse en una estrella de la velocidad no se iban a hacer realidad en la aldea. A grandes males, grandes remedios, así que ni corto ni perezoso, Francesco hizo su macuto y emigró a la capital. Se inscribió en cuantas carreras pudo y comenzó a crearse un nombre. Su indiscutible atractivo personal y su espectacular forma de conducir cautivó a los aficionados. Las revistas del corazón empezaron a fijarse en él, y más de una portada recogió los idilios amorosos de Francesco. No había duda, era tan rápido en el amor como en los circuitos, y eso interesaba ...

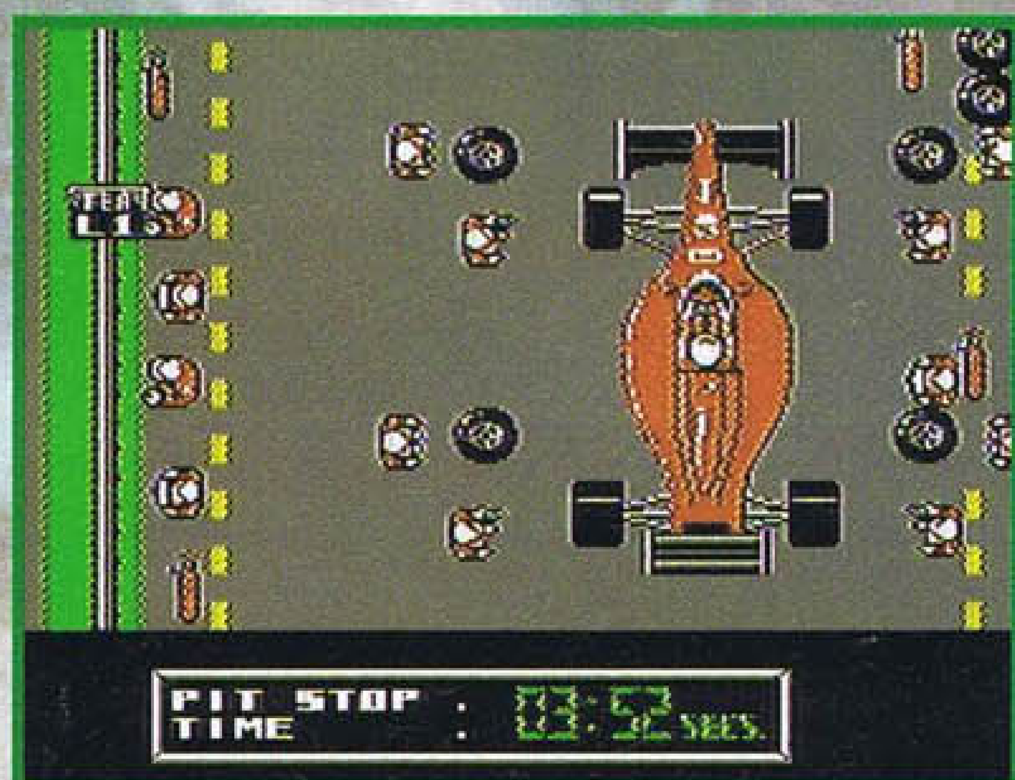
Por ello, la prestigiosa escudería del «Caballino Rampante», en auténtica crisis económica, decidió contratarle. No querían un corredor, deseaban una





Que nuestro nombre figure entre uno de estos tres pilotos es toda una hazaña. Quizá tú puedas lograrlo.





nueva fuente de ingresos que recuperase sus maltrechas arcas. Francesco lo sabía, pero estaba dispuesto a demostrar que era algo más que un cuerpo atlético y una cara bonita. Así que exigió a la factoría de Maranello que pusieran a su disposición nada menos que el legendario número 27 de Ferrari. El reto estaba servido: 16





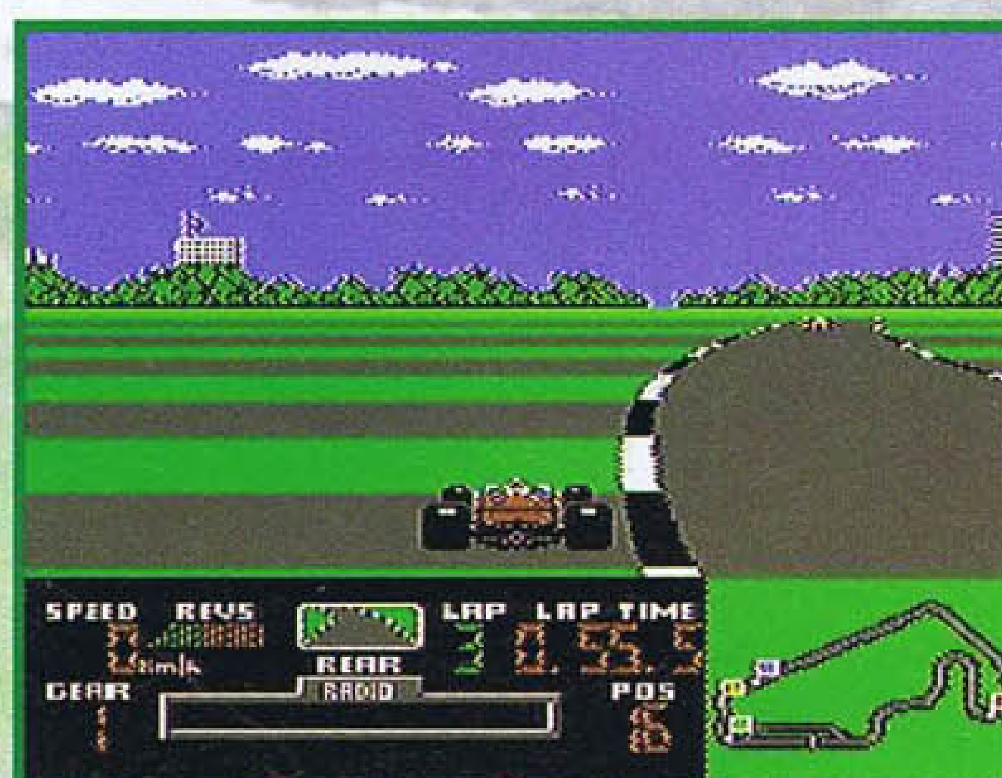


circuitos, en los que trataría de copar los primeros puestos gracias a la tecnología punta de su bólido. Ahora, el futuro de Francesco en el mundo de la Fórmula 1 está en tus manos.

¡Éramos tan jóvenes!

Si la versión de este juego para Game Boy era una auténtica gozada, en N.E.S. no podemos darle más de un aprobadillo ramplón. Pese a la inclusión de una pila (battery back up) que graba partidas y la incorporación de ciertos (escasos) detalles originales -como los mensajes por radio-, el resultado final no es del todo satisfactorio. Que a estas alturas la única opción que tengamos sea elegir caja de cambios manual o automática, resulta un poquito triste.

Además, de poco vale que dispongamos de 16 circuitos si, en realidad, son prácticamente iguales.





Echamos también de menos elementos que aporten cierto realismo, como derrapes y sensación de velocidad. Y los efectos sonoros, mejor ni nombrarlos. En un Spectrum podrían pasar, pero la N.E.S. puede y debe dar mucho más de sí.

De todas formas, y a pesar de todo lo anteriormente dicho, muchos de vosotros sacaréis partido a un cartucho que, aunque huela un poco a viejo y no sea perfecto, pica lo suficiente para echarse unas cuantas carrerillas. ■



ACCLAIM
DEPORTIVO
P.V.P.: No disponible 2 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: Pila
Nº de Fases: 16

GRÁFICOS: **REGULAR** / BUENO / MUY BUENO / GENIAL
SONIDO: **REGULAR** / BUENO / MUY BUENO / GENIAL
JUGABILIDAD: REGULAR / **BUENO** / MUY BUENO / GENIAL
DIVERSIÓN: **REGULAR** / BUENO / MUY BUENO / GENIAL

Un juego de Fórmula 1 que hace 10 años sería bueno, pero que en la actualidad deja algo que desear.

SUPER STARS

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Rebelión en la charca

Han venido para arrasar. Tras el éxito alcanzado en N.E.S. y Game Boy, los sapos guerreros no podían faltar a su cita con los 16 bits. Así es el infierno verde de las ranas mutadas y así lo vamos a trasladar a estas páginas. Con todo lujo de detalles.

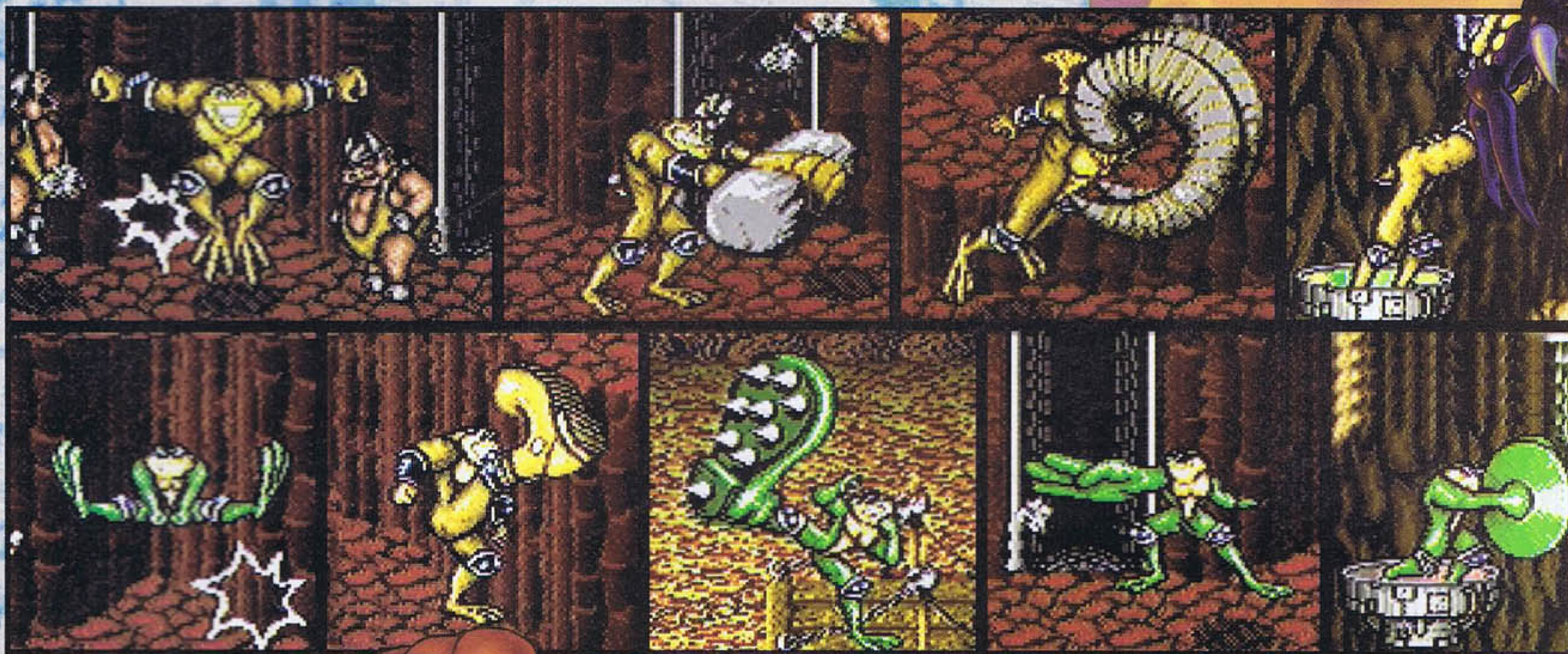
El profesor T-Bird es un «vicioso» de los videojuegos. Le gustan tanto que ha ideado un nuevo sistema tridimensional que permite penetrar de lleno en la partida. Su nombre es «Gamescape», y está a punto de ser presentado ante los jefazos de Nintendo. Sin embargo, antes necesita conocer la opinión experta de unos jugones profesionales: las Battletoads.

El momento cumbre ha llegado. T-Bird pulsa un botón y una espectacular proyección holográfica se cierne ante Rash, Zizt y Pimple. Se trata de «Los Cerdos del Apocalipsis», un juego de lucha protagonizado por un simpático idem de nombre Pepo. En un momento de la partida, una mano sale de la pantalla, y por orden de la malvada Reina de la Oscuridad secuestra a Michiko Tashoky, la hija de T-Bird. Zitz, que en un gesto de valentía propio de los redactores de Nintendo Acción saltó en su ayuda, fue también capturado. Ahora sólo existe una solución, Rash y Pimple deberán penetrar en esa misteriosa dimensión y hacer frente a cuantos peligros se interpongan en su camino...

Este trepidante argumento sirve para







introduciros en «Battletoads in Battlemaniacs», un cartucho en el que encontraréis de todo. Y es que la variedad de que ha caracterizado a esta saga se mantiene intacta. De hecho, muchas de sus fases son las ya vistas en N.E.S., sólo que con un rediseño completo que las hace infinitamente superiores. Así, la aventura comenzará con un beat-'em-up, seguirá con una fase de descenso vertical, continuará con el famoso nivel de la lancha y alcanzará su momento cumbre con un buen puñado de plataformas.

Supergolpes «Made in Battletoads»

Pero vayamos al grano. Si hay algo que ha hecho que estos batracios salten a la fama, eso es sus espectaculares y contundentes golpetazos. En la versión de Super Nintendo, todas estas animaciones han sido corregidas y aumentadas. ¿Que no sabéis a qué nos referimos? Pues prestad atención. La magia de estos sapos consiste en lo siguiente: primero les «arrean» un poquito a los enemigos, y después les asestan un golpe definitivo adornado con un espectacular aumento y transformación de sus «ancas» en objetos varios (echad un ojo al cuadrito de arriba). Así, un puño se convierte en martillo o yunque, las ancas en botas ....

Sólo por disfrutar de ello vale la pena hacerse con las aventuras de los sapos. Pero no se acaba todo ahí, pues el juego es una completa delicia visual y sonora con altísimos niveles de diversión. Quizá sólo la jugabilidad quede un tanto mermada a causa de su excesiva dificultad. Pero estamos seguros de que esto no será un obstáculo para los amantes del rana-rana, que además de tener buen gusto, suelen ser los más hábiles del mundo. ■







TRADEWEST
ACCIÓN
P.V.P.: Sin deter. 8 Megas
Jugadores: 2
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: 3
Nº de Fases: 8

	Regular	Bueno	Muy bueno	Genial
GRÁFICOS				GENIAL
SONIDO			MUY BUENO	
JUGABILIDAD		BUENO		
DIVERSIÓN			MUY BUENO	

Una delicia gráfica y sonora en la que destacan los geniales efectos-animación de los golpes.





¡Pegadme, por favor!

Vuelven los Crash Dummies. Así que abrochaos los cintos de seguridad, porque esta vez van con ganas de mucha plataforma.

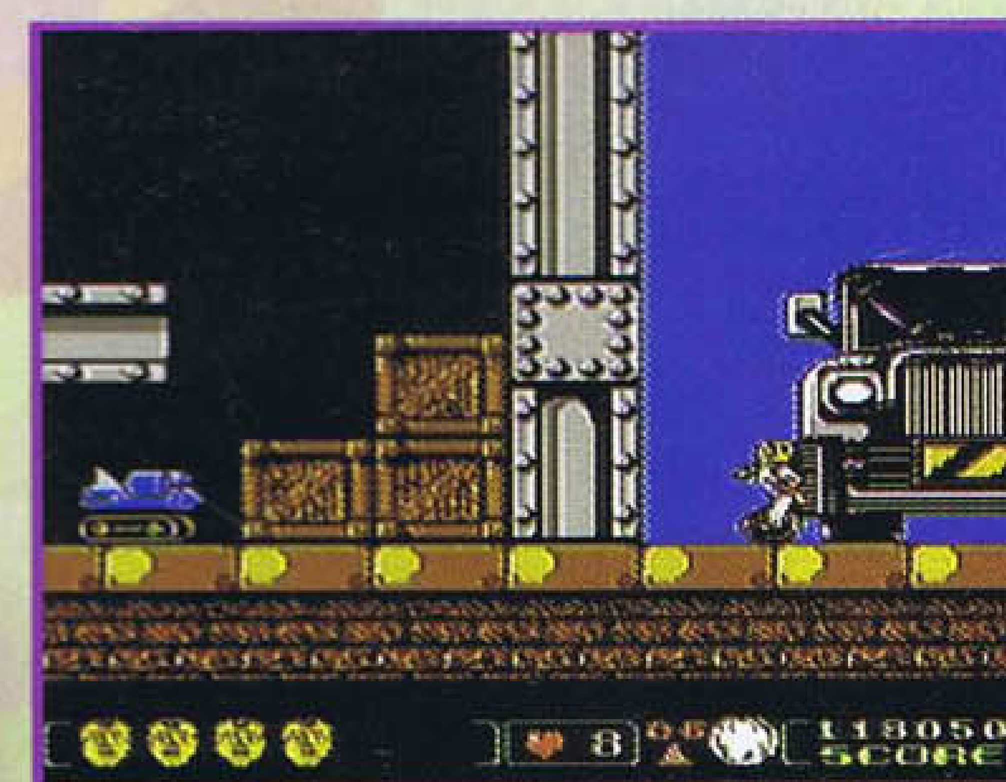
The incredible Crash Dummies

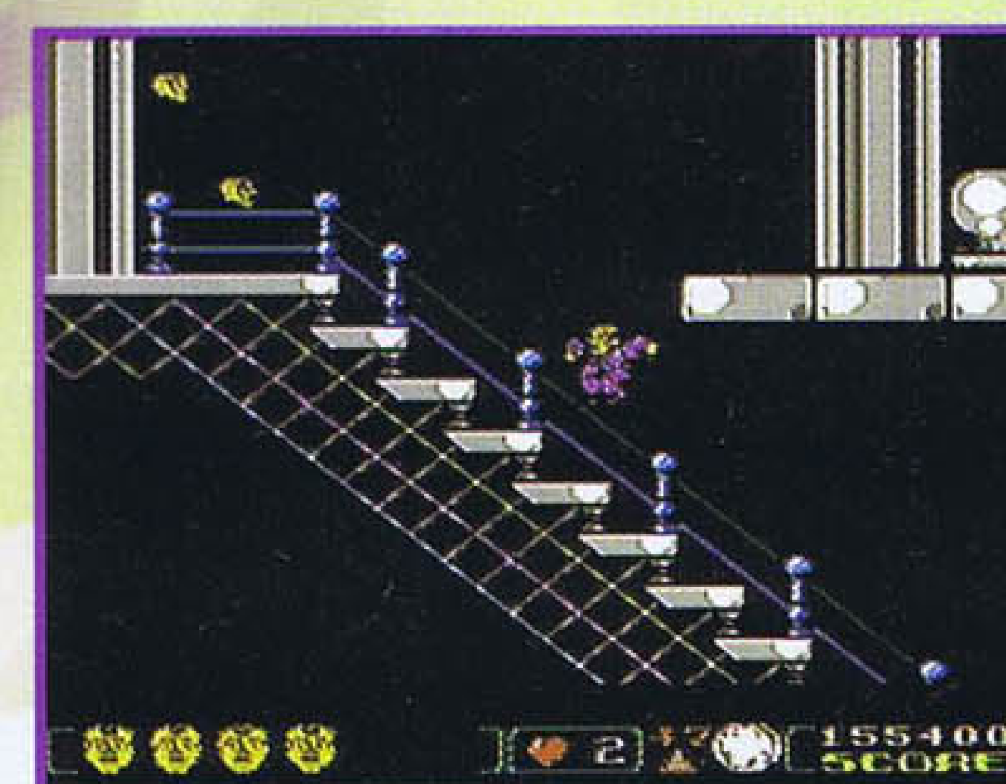
Son Crash Dummies, o lo que es lo mismo, «maniquíes de choque». Son muñecos activos, ¿o pasivos? Gustan del peligro, pero jamás saben dónde se meten. Por eso no han dudado en dar el salto de la portátil de Nintendo, a los 8 bits. Con una historia semjante pero no igual -también hay que cuidar la seguridad- y con unas formas de hacer las cosas la mar de simpática y lejos de lo que estamos acostumbrados a ver, al menos de su parte.

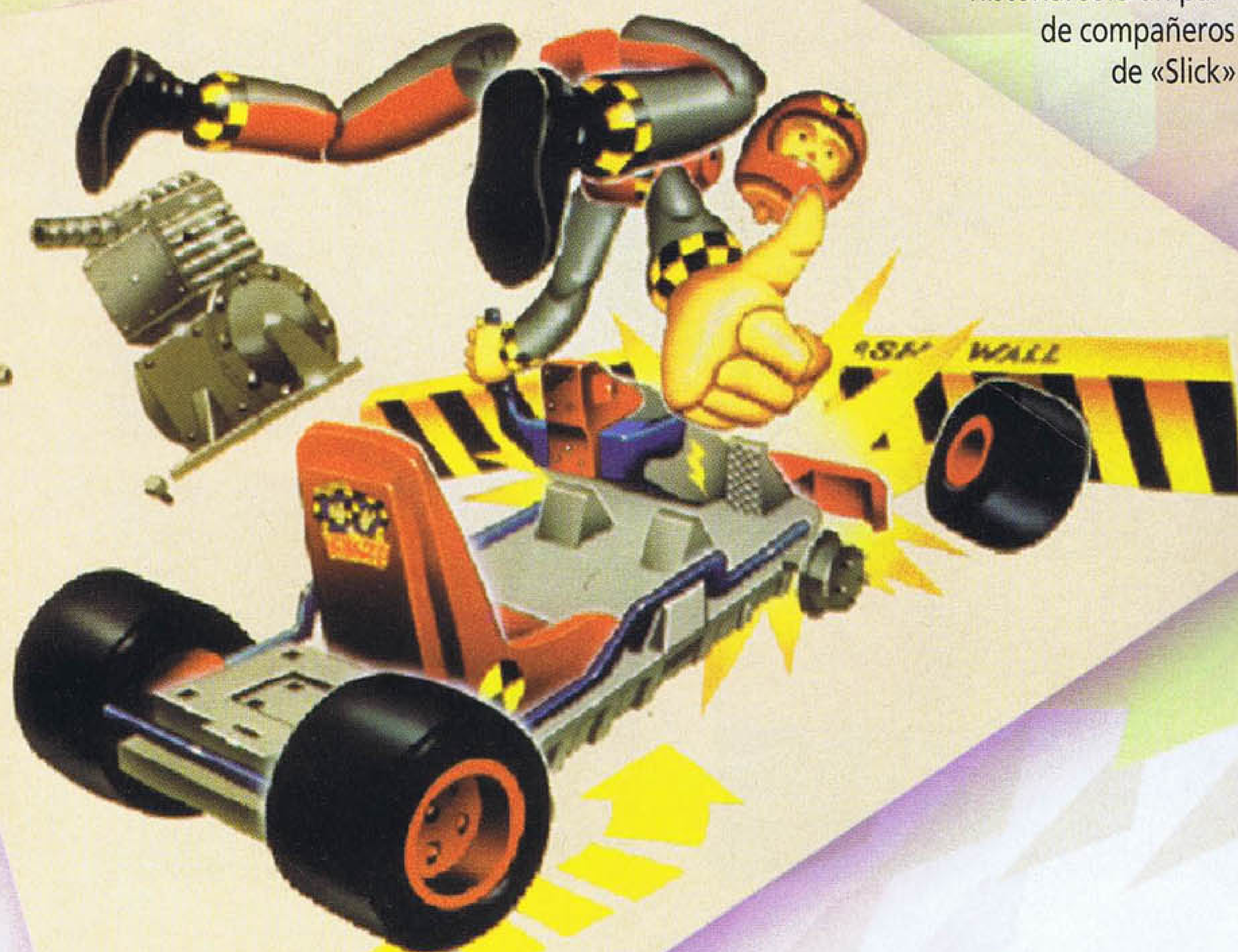
Maniquíes del mundo, ¡uníos!

«Tiempo Libre» y «Daryl» son dos perfectos Crash Dummies, pero no los héroes de nuestra historia: sólo un par de compañeros de «Slick»











No son los Crash de siempre, pero divierten tanto o más que los que todos conocéis.



¿Para qué sirven los Crash Dummies? Pues para salvar alguna vida y, últimamente, divertir.

y «Spin», los «Starsky & Hutch» del mundo de los maniquíes. Después de una dura mañana de trabajo, un siniestro personaje irrumpió en la fábrica de simulación de accidentes donde trabajaban los cuatro amigos. Se trataba de Junkman, el hombre chatarra, quien les habló así:

"Muñecos del demonio, por culpa vuestra ya nadie tiene accidentes y mi chatarrería está más vacía que vuestro cerebro. No hay coches que desguazar, ni siquiera un maldito hierro que llevarse al taller. Como vosotros sois culpables de mi ruina, voy a convertiros en chatarra".

Dicho y hecho. Junkman abrió su saco e introdujo en él a los dos crash. Pero «Spin» y «Slick» no iban a dejar las cosas así. Y empezaron a cabilar.

Para empezar, deberían sortear los peligros de su propia fábrica para así salir al exterior. Las alcantarillas, desguaces de coches, el puerto, un peligroso circo...

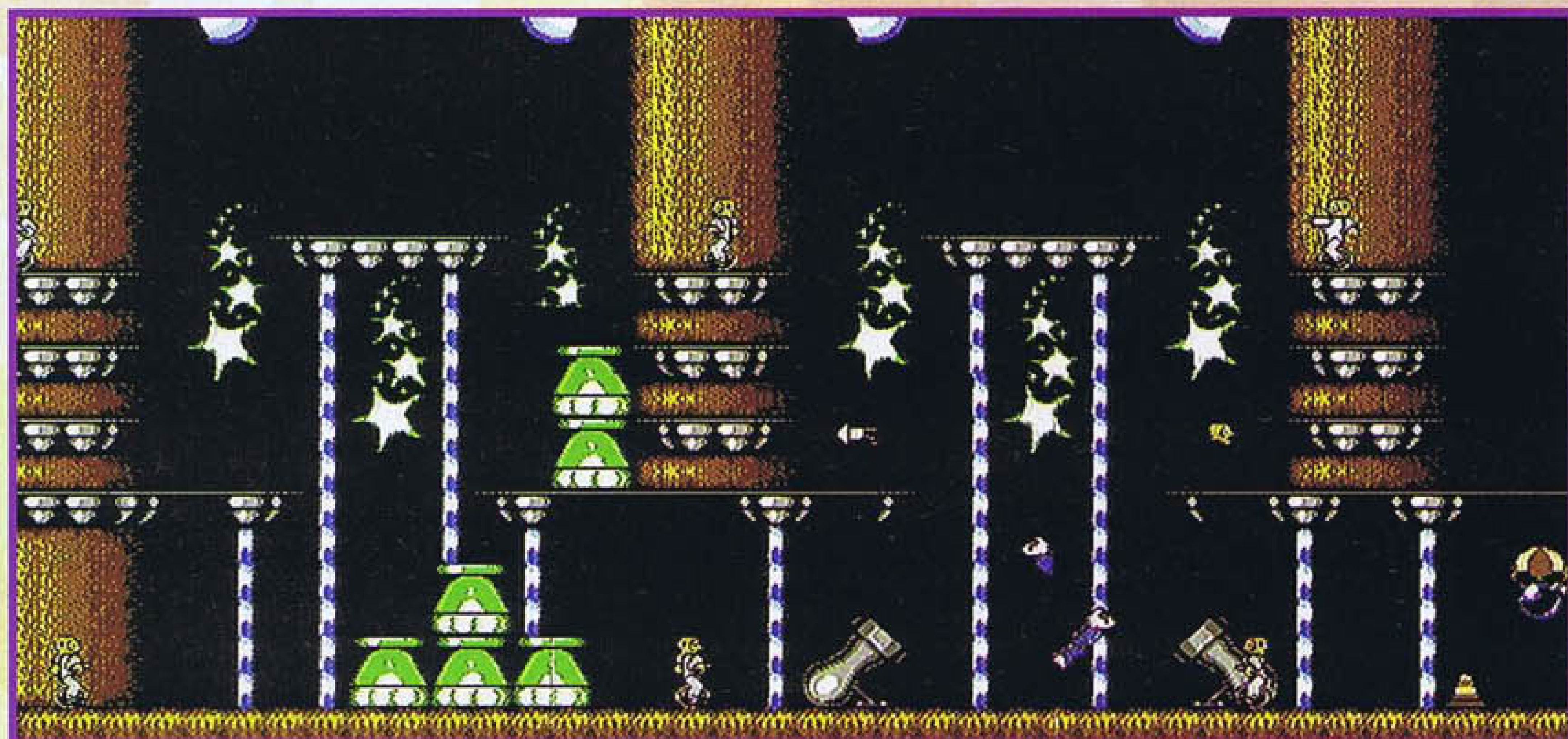
Para continuar, deberían cuidar su cuerpecillo, porque A medida que fueran sufriendo «accidentes», se deformarían. Primero se quedarían sin cabeza, después no atenderían a nuestras órdenes via pad, hasta que al final perdieran todas sus extremidades.

Y para terminar, no podrían olvidar que dispondrían de objetos extraños que les servirían para hacer frente a los peligros que les esperaran ahí fuera. Una auténtica locura, contra la que, sin mediar palabra, arremetieron.

Más Plataformas

¿Y cómo? Pues haciendo uso del millón de plataformas que Acclaim puso a disposición, y también desbordando simpatía y atractivo por todas partes. Que eso es precisamente lo que diferencia a este juego de los habituales del salto: la simpatía y el carácter de sus personajes. Aunque bueno, también está construido con cierto gusto. Bien ambientado, bien dirigido, aunque algo soso algunas veces, y sobre todo muy jugable, que es a lo que vamos. ■









LJN

PLATAFORMAS

P.V.P.: No disponible. 2 Megas

Jugadores: 2

Niveles de Dificultad: 0

Nº de Continuaciones: 0

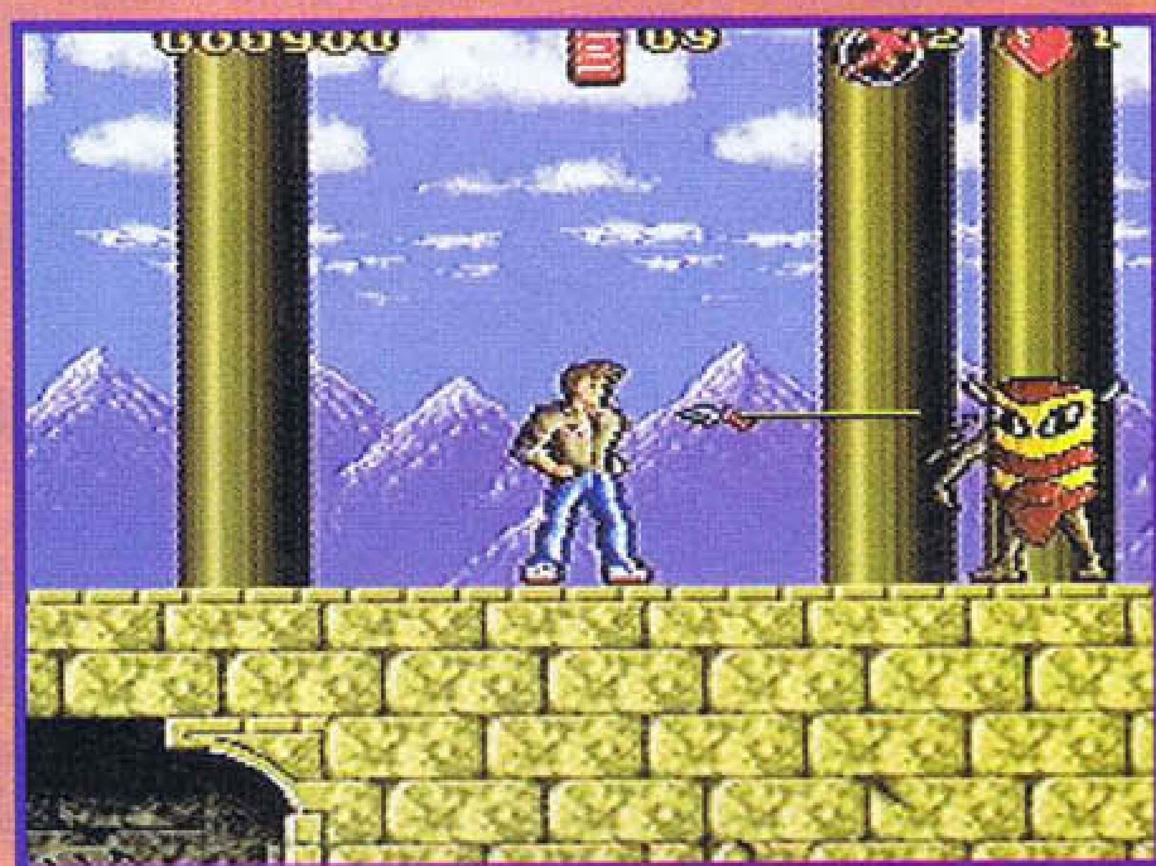
Nº de Fases: 6

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS		**BUENO**		
SONIDO		**BUENO**		
JUGABILIDAD			**MUY BUENO**	
DIVERSIÓN		**BUENO**		

Entretenido cartucho de plataformas en el que destaca sobre todo el buen humor de sus protagonistas.

SUPER STARS

James Bond JR





Héroe de nombre

Se llama Bond, James Bond, pero no es el auténtico, el de las películas de Connery. Dicen por ahí que va para sobrino del genial agente, pero tiene que probar que vale. ¿Cómo? ¿Qué tal con un juego?

THQ debutó hacia 1990 en el mundo de los videojuegos. Estados Unidos fue su cuna y el lugar al que encaminaron todos sus trabajos. Durante 1991 y 1992 se produjo un enorme crecimiento de la firma, por lo que la búsqueda de nuevos horizontes para sus cartuchos se hizo totalmente necesario. Europa se convirtió entonces en el punto de mira de la compañía «yankee», y España, claro, en uno de sus objetivos. El primero de sus juegos, quizá el más emblemático, ya está con nosotros. Se llama «James Bond Jr.», narra las correrías del sobrino del famosísimo agente 007 y ya veremos si se le parece o no...

Aventuras adolescentes

Wallfield es el nombre de una academia de detectives. El sobrino de James Bond es uno de sus alumnos y está a punto de graduarse como espía diplomado. Soló le falta resolver ¡una misión! para conseguir el título, pero, aunque se las prometía felices, no se podía ni imaginar de qué se trataba. Su misión consistirí, nada menos que en salvar el mundo. Así, como suena. Resulta que la organización criminal S.C.U.M. ha robado una curiosa estatuilla,







con la que podrían acceder a una habitación secreta del Templo de un dios Egipcio. Allí se ocultaba la mayor cantidad de tesoros que jamás hayáis podido imaginar. El plan era convertir el oro en dinero y comprar armas atómicas y un buen ejército de mercenarios para dominar el mundo...

¡Buff!, ni su ilustre tío tendría las cosas muy claras esta vez. Así pues, el jovencísimo Jimmy deberá hacer frente a seis niveles, en los que las plataformas servirán como base y el shoot-'em-up como condimento. En las fases plataformeras no faltará un buen puñado de «items» que permitirán a nuestro héroe congelar líquidos o volar con botas retropropulsoras -entre otras cosas-, ni, naturalmente, enemigos, entre los que podremos encontrarnos a guerreros zulús, sofisticados soldados espaciales y orangutanes asesinos.

El resto de las fases consiste en una especie de mata-mata, en el que el joven detective tendrá que demostrar su puntería a bordo de un helicóptero, de una lancha motora y de una nave espacial. Por variedad que no quede.





James Jr. es un jovencito espigado y atractivo que va en busca de un objetivo muy sano: salvar al mundo.

Para los poco exigentes

«James Bond Jr.» es un cruce de sensaciones. En unas ocasiones pensaremos que se trata de un juego de 8 bits; en otras, nos defraudará; y en algunas, no demasiadas realmente, nos encantará.

Técnicamente no es gran cosa, la verdad, pues no tiene animaciones ni gráficos espectaculares, no goza de una buena banda sonora -a veces somos muy exigentes en cuestiones musicales- y ni siquiera los «Fx» son demasiado correctos. Sin embargo, y sobre todo en las fases de plataformas, plantea los ingredientes necesarios como para pensar en la rentabilidad de su compra. No, es posible que no sea el cartucho de vuestra vida, pero seguro que os hará pasar buenos ratos. Sobre todo a los que compren por el nombre. Y éste, lo tiene. ■





T-HQ presents JAMES BOND JR

© 1992 Eon Productions Ltd & Mac B Inc.
© 1992 T-HQ (Toy Headquarters Inc.)
© 1992 Danjaq S.A. & United Artists Corp.
Licensed by Nintendo

THQ
PLATAFORMAS
P.V.P.: No disponible. 4 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Passwords
Nº de Fases: 6

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS		**BUENO**		
SONIDO		**BUENO**		
JUGABILIDAD		**BUENO**		
DIVERSIÓN		**BUENO**		

Cumplidora mezcla de plataformas y matamarcianos que, sin llegar a ser explosiva, al menos entretiene.

Asterix

El mejor, también en 8 bits

Si hay alguien en este mundo capaz de enfrentarse solíto al ejército romano, ése es Asterix. Aunque, bueno, nada mejor que ayudarse de unas botellitas del genial líquido para hombres.



Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos...¿Toda?¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía y siempre al invasor. ¿Siempre? Bueno, hasta ese día en que saltó la alarma en el poblado. ¿Que porqué? Bueno, pues resulta que Obelix, el gigantón, desapareció sin decir ni pío instantes después de salir al bosque a la caza de jabalíes.Y,claro, los galos se pusieron muy nerviosos.

Días más tarde llegaron noticias frescas al pueblo. El orondo guerrero había sido apresado por los romanos y trasladado a la fuerza -¿cómo?- al circo romano. Inmediatamente se pensó en una solución. No quedaba más remedio que salir en su busca para salvar a los pobres leones. El único guerrero capaz de hacerle regresar a casa era Astérix.

De paseo por Europa

Un poco caprichosos estos romanos, es vez de ir en línea recta hasta Roma, se han dedicado a dar un rodeo por la vieja Europa. Así, para encontrar a Obélix, nuestro pequeño gran galo deberá atravesar la Galia, visitar las montañas nevadas de Helvecia, descubrir los secretos de las pirámides de Egipto y por último, recorrer el imperio romano.

Pero el viaje no va a ser precisamente de turismo. Nuestro camino se verá jalonado por multitud de obstáculos en forma de soldados y espías romanos, piratas, catapultas, diversos animales y gente nativa de los diferentes lugares por los que pasemos. Frente a ellos, Asterix opondrá la inmensa fuerza de sus puños y una excepcional habilidad en el salto. También recibirá la ayuda de una buena serie de iconos que se encuentran desperdigados por el decorado. Muchos de ellos se ocultan en los innumerables bloques que «crecen» en cada uno de los submundos.

Los items más abundantes son las estrellas, que aumentan la puntuación en 100 puntos y nos dan un regalito: por cada cincuenta recolectadas nos proporcionarán una vida suplementaria. Por otro lado, si cogemos un ala,



La última de las versiones Asterix, en Nintendo, ha resultado tan brillante como el resto.









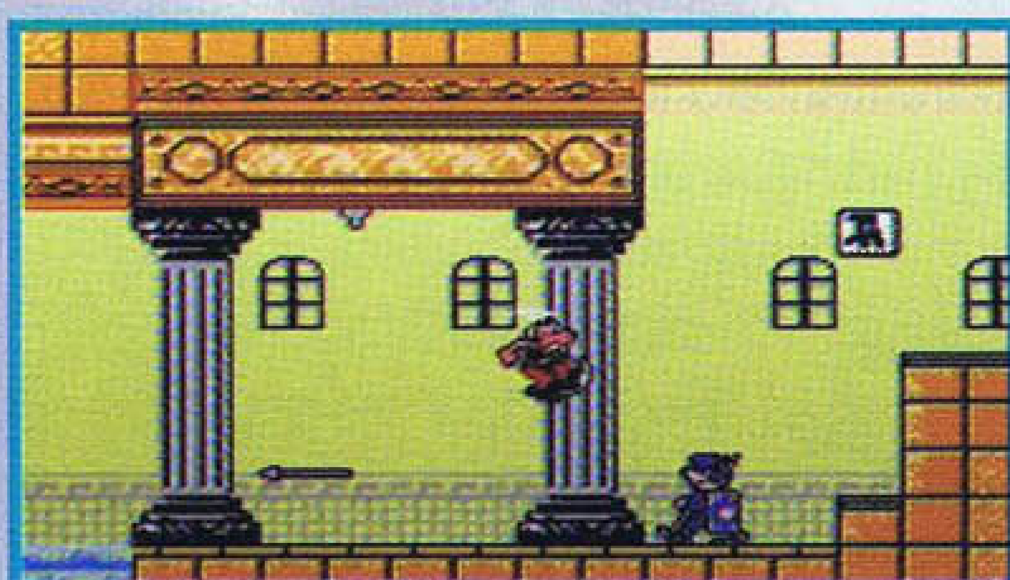
Asterix se moverá de nuevo sobre millones de plataformas. Será, pues, todo un lujo para los «hábiles».







aumentará en un grado nuestro nivel de energía y en 1000 la puntuación. Cada ánfora nos regalará 25 estrellas y 1000 puntos más; los laureles vidas extra y, por último, el caldero de poción mágica nos hará temporalmente invencibles. Con estas excepcionales ayudas no creemos que sea demasiado difícil hacer que Obélix vuelva con sus amigos.



¡Hurra por Asterix!

Asterix supone una inyección de aire fresco y simpatía para N.E.S. Si tanto en Game Boy como en Super Nintendo los chicos de Infogrames y New Frontier ya demostraron lo que eran capaces de hacer, en N.E.S. han echado el resto.

Toda la magia de los comics del galo se conserva en su totalidad, aumentada si cabe por la excepcional calidad gráfica y sonora de sus doce sub-mundos. Además, es de agradecer que los niveles de dificultad respondan verdaderamente a su cometido. Es decir, que si optamos por el nivel fácil, terminar el juego será sencillo, y si elegimos el nivel chungo, finalizar será una labor de chinos. Lo dicho, el mejor Asterix, también en 8 bits. Que Infogrames es francesa...



¿Ocho ó 16 bits? Tanto en calidad como en estructura esta versión es clavada a la de Super Nintendo.





INFOGRAMES

PLATAFORMAS

P.V.P.: No disponible. 4 Megas

Jugadores: 1

Niveles de Dificultad: 3

Nº de Continuaciones: 2

Nº de Fases: 4

GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
SONIDO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**
JUGABILIDAD	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	**GENIAL**

Excepcional. En la línea de los grandes juegos protagonizados por el guerrero galo. ¡Chapeau!

SUPER STARS

Top Rank Tennis

De cómo se hace un Ivan Lendl

Llevar a una portátil todos los movimientos, golpes, estadísticas y parafernalia en general que rodea al tenis, es algo muy arriesgado que requiere pericia y entusiasmo. Pero en Nintendo no se andan con chiquitas. Y con Top Rank Tennis te lo demuestran.

El tenis ya no es cosa de dos, ahora es asunto de cuatro. Así lo dice la última genialidad deportiva que ha editado Nintendo para Game Boy. Siempre y cuando disfrutéis del cable Game Link y de la compañía de tres amigos con sus correspondientes Game Boys, podréis hacer uso de una modalidad hasta ahora inédita en el circuito portátil: todos contra todos, en encuentros de dobles.

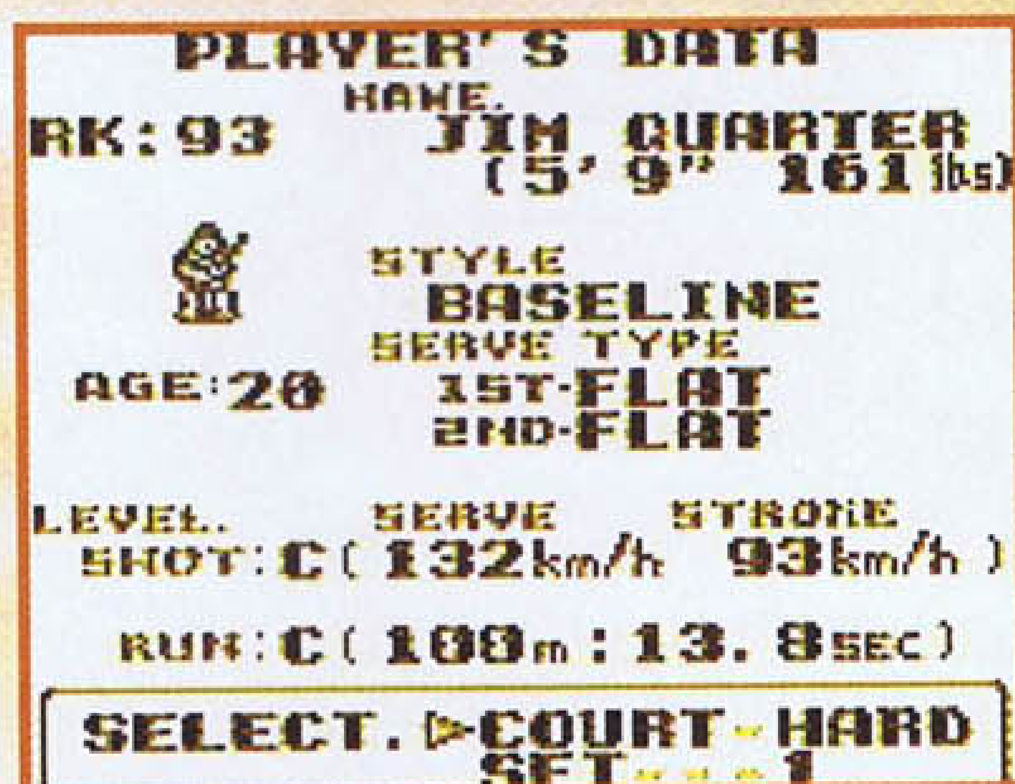


A parte de esto, lo más jugoso del jueguecillo es que pasa, primero, por ser eso, un juego de tenis -ya estábamos ansiosos- , y después, por ser una réplica en miniatura de los mejores cartuchos de este género para las consolas mayores.

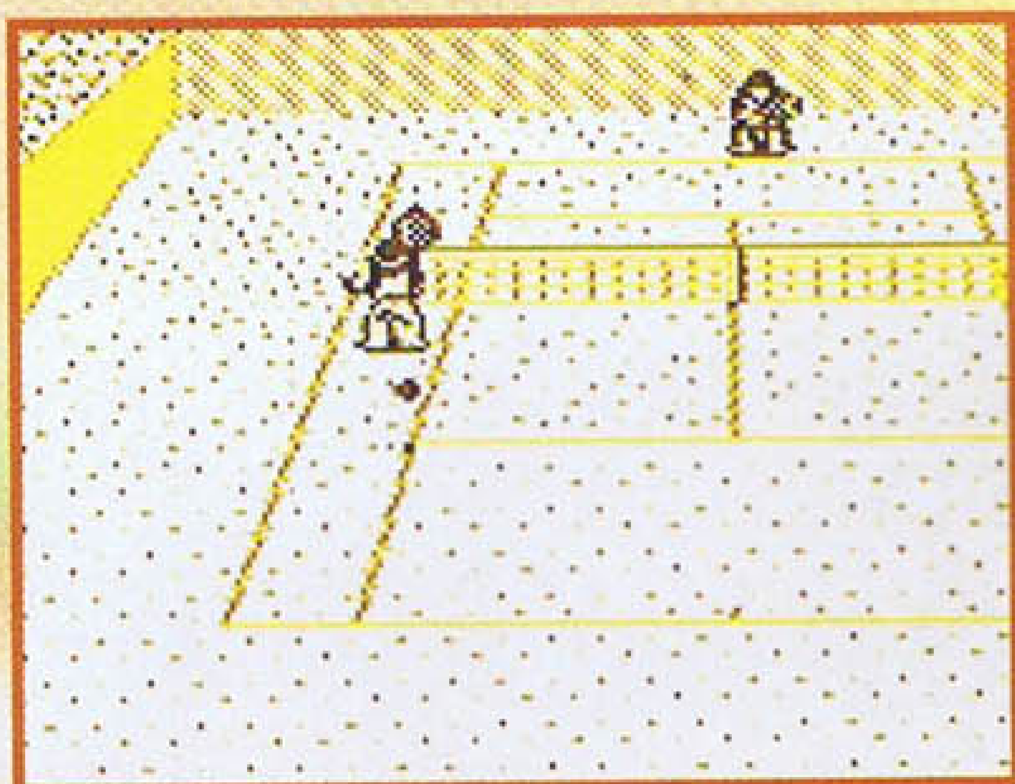
Top Rank Tennis -sirve el nombre, pero no nos ha convencido del todo- se aleja de la onda "muñecotes tipo Mario" para ofrecer caracteres lo más cerca posible a la realidad, con animaciones exigentes a más no poder. El tenis que practica, por cierto bastante depurado, permite al jugador utilizar todo tipo de efectos de la forma más sencilla. Drives, paralelos, globos y otros golpes serán muy sencillos de poner en práctica, siempre que cojáis el tranquillo a la mecánica botón A-botón B y pad hacia una u otra dirección. Y como a la hora de jugar vuestro tenista ocupa siempre la parte baja de la pantalla, las cosas serán bastante más sencillas. De todos modos, cuidado con las sorpresas, que luego la bola se dispara y nos echáis la culpa.

Para elegir a vuestro tenista, la máquina os ofrecerá al principio del juego a cuatro jugadores, cada uno con sus propias cualidades. Pero no os preocupéis, porque si no os convence ninguno (por su escasa velocidad o dominio de los golpes) podréis "construir" hasta cuatro "players" más con las características que deseéis.

Una vez en el modo práctico u oficial,



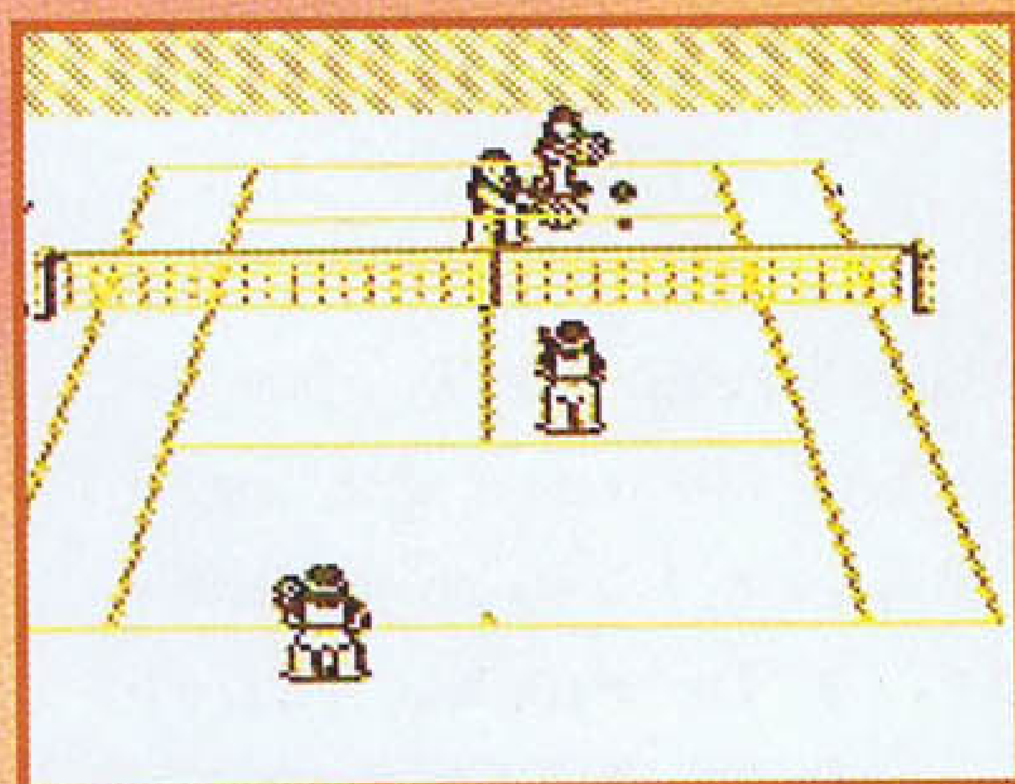
El juego os ofrece la posibilidad de crear hasta cuatro tenistas con las cualidades que deseéis.



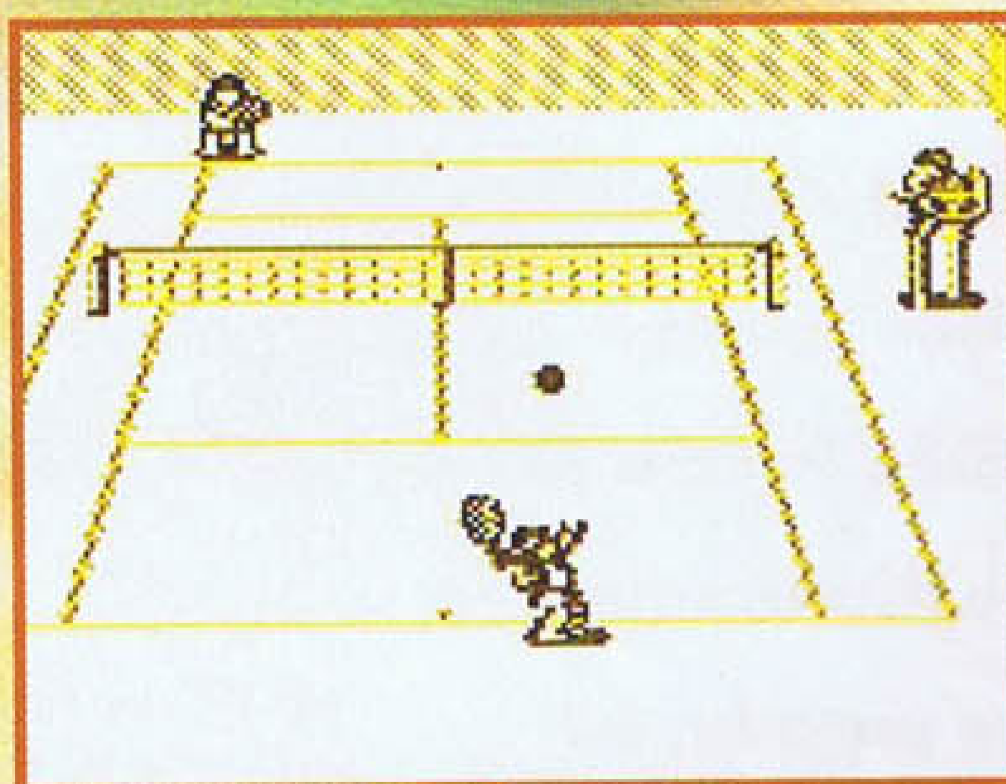
os enfrentaréis con otros 12 tenistas elegidos entre los 100 primeros del ranking, para demostrarles cómo os las gastáis. Por cierto, os advertimos que hay un jugador que es de lo más ruin del circuito, y que además los jueces van con él. Pero si no os ponéis nerviosos y practicáis lo suficiente, ninguno de ellos será invencible.

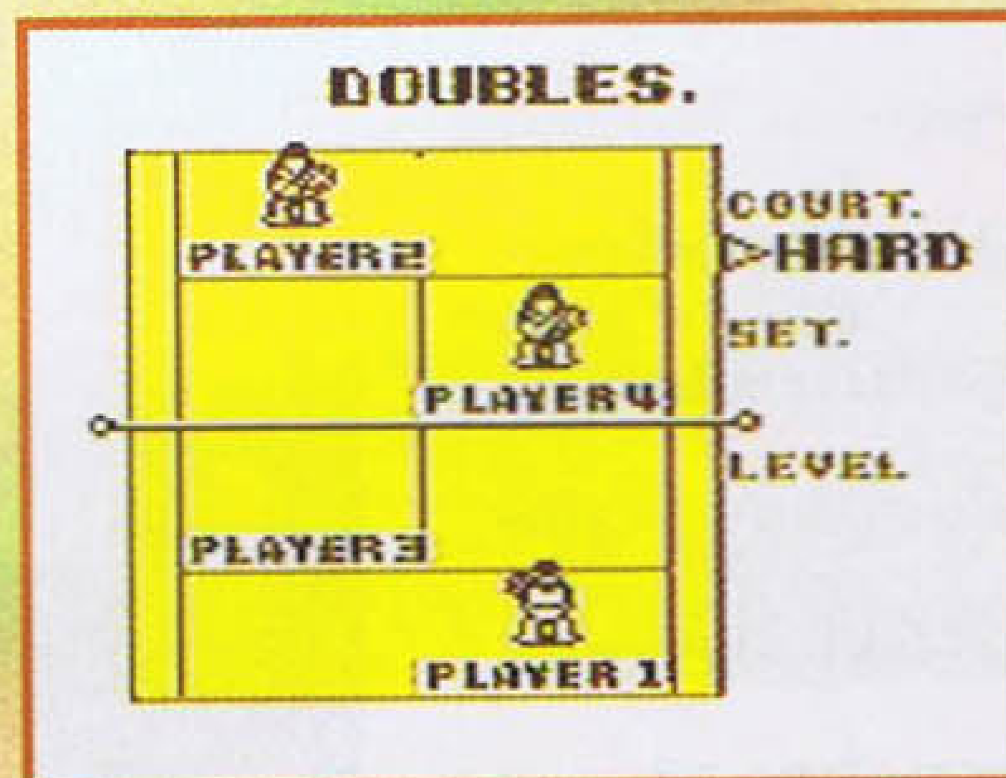
El mini-tenis que todos estábamos esperando

Además de mejorar la perspectiva de juego -ahora da más sensación de profundidad- con respecto al antecedente más próximo, el juego de tenis de Mario,



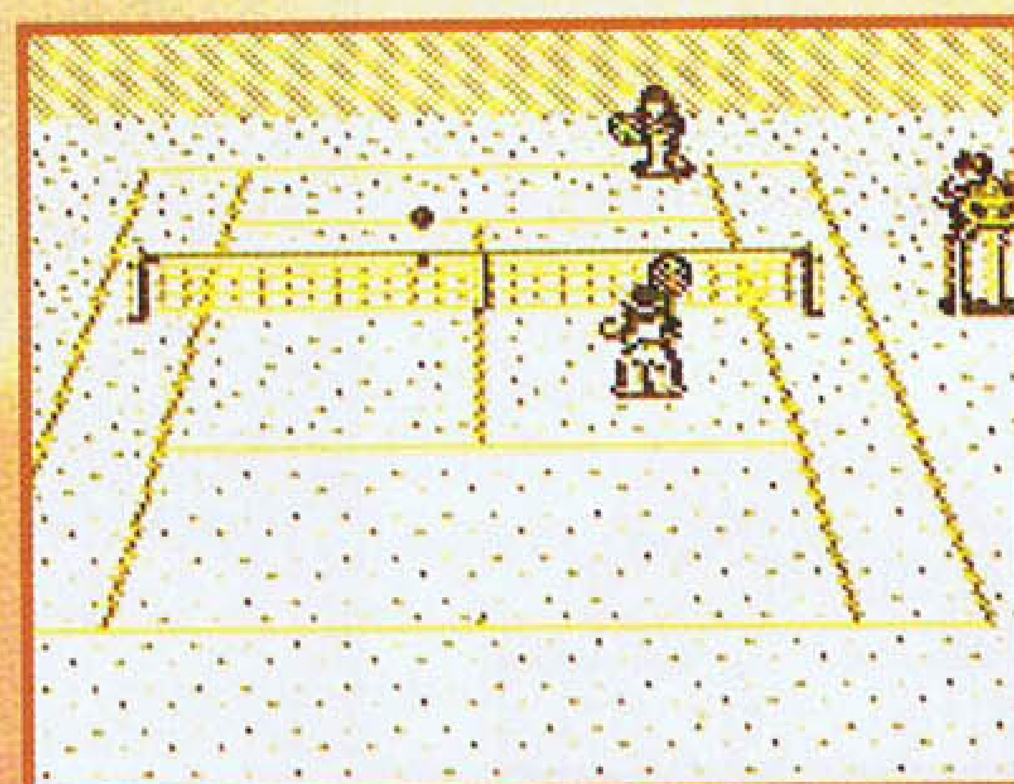
Si posees cuatro Game Boys y otros tantos amigos, podréis disputar un apasionante partido de dobles.

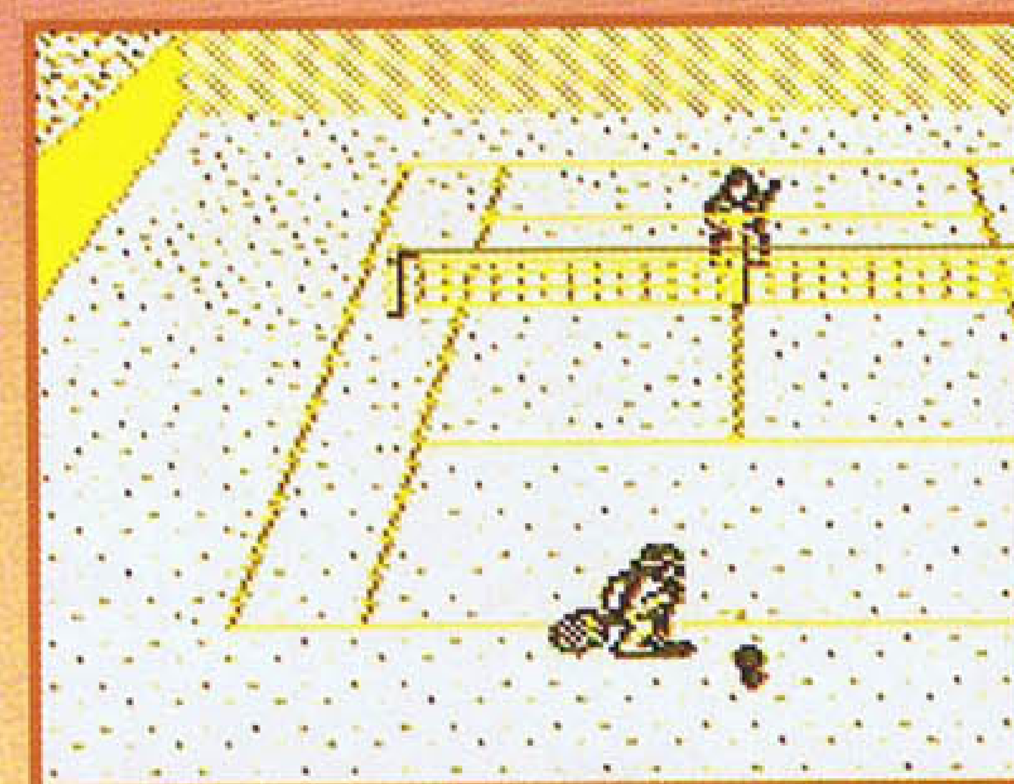


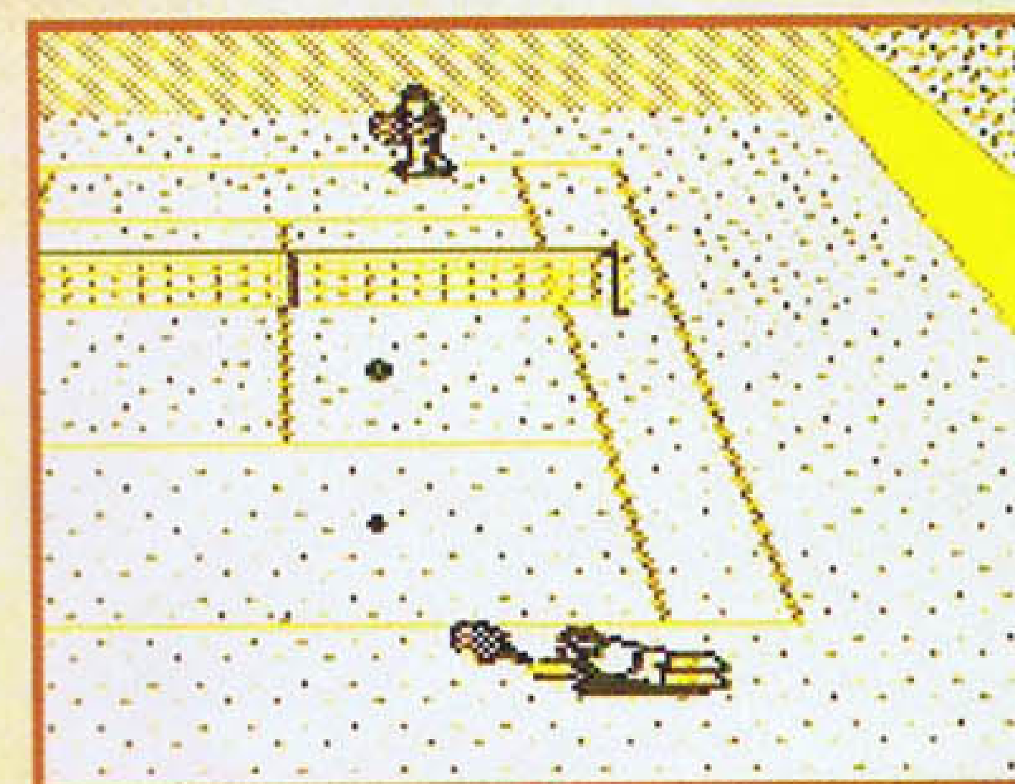


Top Rank Tennis se sube al carro de la modernidad para ofrecer detalles de lujo. Voces digitalizadas, y a veces hasta comprensibles, numerosas pistas para elegir, golpes sorprendentes y, como único defecto, tal rapidez que en algunos casos es prácticamente imposible devolver la bola.

Y es que, al igual que ocurría con Super Tennis -y estamos comparando con el monstruo de 16 bits-, el scroll de la







Con la simple combinación de los botones "A", "B" y el de dirección, podrás realizar golpes de maestro.

pista molesta un poquitín. Y si además la velocidad es máxima, pues el entuerto se puede hacer feroz.

Pero vosotros estad tranquilos, porque Top Rank Tennis es un gran juego de tenis. Le buscamos defectos porque ese es nuestro trabajo, pero entretenimiento te dará todo el que quieras y más. Entretenimiento portátil, claro. ■

TOP RANK TENNIS™

©1993 Nintendo

NINTENDO

DEPORTIVO

P.V.P.: No disponible 1 Mega

Jugadores: de 1 a 4

Niveles de Dificultad: 12

Nº de Continuac.: Infinitas

Nº de Fases: Torneo

GRÁFICOS: MUY BUENO

SONIDO: MUY BUENO

JUGABILIDAD: MUY BUENO

DIVERSIÓN: GENIAL

Un excelente simulador de tenis para la portátil, que sólo quiere que demos buenos golpes... con la raqueta.

LOS TOP 10

NOVEDADES

Si comparáis la actual lista de éxitos Super Nintendo con la que publicamos el mes pasado, os llevaréis un grata sorpresa. Todo ha dado un vuelco. Hay entradas, abandonos y, por fin, los mejores cartuchos al alcance de la mano. Del resto de bits no se puede decir lo mismo. Hay nuevo, sí, pero no tan increíble como lo que se cuece en Super Nintendo.

S.N.E.S

1	Street Figher II Turbo
2	Super Mario All Stars
3	StarWing
4	Jurassic Park
5	Mortal Kombat
6	Bubsy the Bobcat
7	Alien 3
8	Addams Family 2
9	Battletoads
10	Super Mario World





El mejor juego de lucha de todos los tiempos disfruta de un merecidísimo primer lugar. A la caza, Super Mario y Jurassic Park.

N.E.S.

1	Super Mario 3	
2	Maniac Mansion	
3	Battletoads 	
4	Asterix	
5	The Jetsons	
6	Panic Restaurant	
7	Shatter Hand 	
8	Goal II	
9	Batman, The Return of The Joker	
10	Hammerin´ Harry	

GAME BOY

1	Super Mario Land 2	
2	Asterix 	
3	Mystic Quest	
4	The Flintstones	
5	Megaman II 	
6	Top Rank Tennis	
7	Joe & Mac	
8	Batman, The Return of The Joker	
9	Turtles II	
10	Baby T-Rex 	

Sólo Asterix se ha dejado querer en nuestra lista de éxitos. Aunque nosotros seguimos enamorados del genial Super Mario 3, claro.

A la espera de la llegada del genial Zelda, Mystic Quest se ha colocado en tercer lugar, mientras que el mejor tenis para portátil se queda en la sexta posición.

 SE MANTIENE  SUBE  BAJA

NES



Adventure Island 2

Complaciendo las numerosas peticiones que llegan a nuestra redacción, aquí tenéis el truco que os permitirá elegir isla: En la pantalla del título, **pulsad derecha, izquierda, derecha, izquierda, «A», «B», «A» y «B».**



SUPER NINTENDO



Blazing Skies

Para empezar el juego con **todos vuestros niveles de energía y armamento al completo,** podéis hacer lo siguiente: **seleccionad la opción «continue game» y después dirigíos a «end».** Así, vuestro piloto, Marcel Leblanc, tendrá todo a su favor para salir victorioso de sus primeros envites.



GAME BOY

Castlevania II

Alex Canals Ortiz es un estupendo muchachote de la no menos estupenda ciudad de Barcelona. Nos cuenta en su carta que mientras tomaba el sol al lado de sus chicas, se terminó la segunda parte de las aventuras de Simon Belmont. Por **la cantidad de «passwords» que nos manda,** deducimos que este verano se le ha dado bastante mejor la consola que las «mozas», así que Alexete, a ver si con los llaveros ligas un poco más, que ya va siendo hora.

- Destruir **el «Crystal Castle» 1: vela, corazón, corazón, perla.**
- Destruir **el «Plant Castle» 3: perla, vela, corazón, vela.**
- Acceder a **un mundo secreto: corazón, vela, perla, perla.**
- **Pantalla secreta: perla, corazón, vela, corazón.**
- **Escoger música: corazón, corazón, corazón, corazón.**

SUPER NINTENDO

F1 Exhaust Heat

A la madre de Manolito del Campo no le «mola» nada que su retoño se juegue sus dineros en las máquinas esas de frutas. A él ahora le da igual, porque ha descubierto que si en este juego **pone «casino» como nombre,** al llegar a la carrera número 15 (Gran Premio de Mónaco) **le saldrá una fenomenal tragaperras.** ¡Ah!, y si preferís **poner «sound»**, tendréis ante vosotros **un interesante test de sonido.**







Dragon´s Lair

Chun-li es, además de una fenomenal gladiadora, un pendón. De hecho, se rumorea que se ha liado **con el protagonista de Dragon's Lair.** *¿Que cómo sabemos esto? Pues porque la revista de cotilleos de personajes del mundo de los videojuegos, "Diez Sprites", ha publicado la exclusiva de una carta que la maravillosa china le envía a Dirk, el osado. En ella se puede leer lo siguiente: "Querido Dirk de mis entretelas, tengo muchas ganas de verte, así que déjate de tonterías y* **utiliza estos passwords que te mando para que acabes pronto tu aventura.** *¡Ah!, recuerda que si a las 7 en punto no estás aquí, te arrearé una «somanta» de patadas torbellino que vas a flipar".*

2D, 4C, 6A, 8B
1B, 2D, 7A, 8C
3D, 4B, 5C, 6A
1A, 3B, 5C, 6D





McDonaldland

Sergio Ribas nos envía, desde Ibiza, este magnífico truco para que tu jugador pueda volar: Elige a cualquiera de los jugadores, escoge **el nivel «Hard» y déjate matar.** Luego, regresa al panel de selección y presiona el **botón «B». Pulsa «A» y «Select» a la vez,** y ya está.





Airwolf

El madrileñísimo **Eduardo Peris** nos manda orgulloso la forma de **obtener vidas extra en este juego.** Para ello, **bastará con disparar a los aviones dorados.** También nos cuenta que no aparecen mucho, así que ¡los ojos bien abiertos!









James Bond Jr.

Para empezar con buen pie este complicadillo juego, qué os parece apuntar en vuestra agenda **los «passwords» de cada fase:**

NIVEL 2: 0007
NIVEL 3: 3675
NIVEL 4: 9025
NIVEL 5: 1813
NIVEL 6: 3353



Dragon´s Lair

Para llegar **a Singe,** coge las siguientes **salidas de los ascensores**

- Tras el **pasillo, la segunda salida.**
- Tras las **minas, la tercera salida.**
- Después de la **segadora, la primera.**

EN CLAVE NINTENDO



Castlevania

Desde siempre, los vampiros han sido unos personajes que producen respeto y terror. Tú, como buen Simón Belmont que eres, has conseguido terminar con Drácula, pero lo que seguramente no sabrás es que existen **otros finales alternativos.** Aquí tienes **sus «passwords».**

Segundo Final: CTMV W26K R5KN SIBK
Tercer Final: C1DF 026D L1KN SWJK



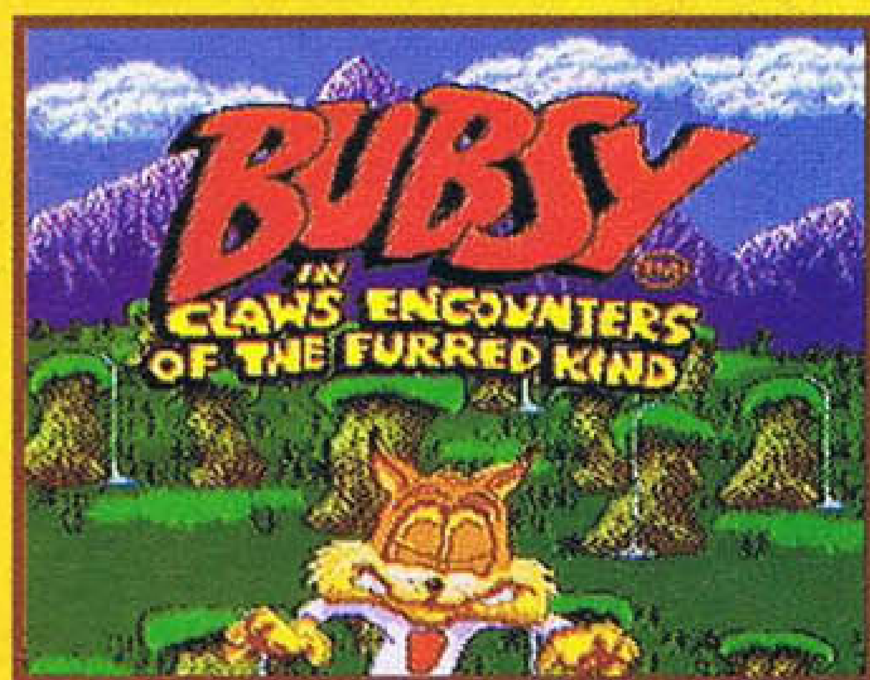




Bubsy the Bobcat

Está bien, haré caso a los expertos y apolíneos redactores de Nintendo Acción y me compraré el cartucho ese del gato sin cola. Pero ¡qué veo!, si además del fenomenal comentario ***me ofrecen sus «passwords».*** *¡El no va más!*

FASE 1: JSSCTS
FASE 2: CKBGMM
FASE 3: SCTWMN
FASE 4: MKBRLN
FASE 5: LBLNRD
FASE 6: JMDKRK
FASE 7: STGRTN
FASE 8: SBBSHC
FASE 9: DBKRRB
FASE 10: MSFCTS
FASE 11: KMGRBS
FASE 12: SLJMBG
FASE 13: TGRTVN
FASE 14: CCLDSL
FASE 15: BTCLMB
FASE 16: STCJDH





NHPLA Hockey'93



Déjate de tonterías e introduce este importante código: **C42BWBG00O37KV9J.** Pasarás directamente a **la final entre Los Angeles y Boston.** Ya sabes, tú puedes hacerlo.



Batman Returns

Difícil pero divertidísimo. Para ayudarte un poco, haz la siguiente combinación en la pantalla del título: **arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, «A» y «B».** Ahora dispondrás de **infinitas combinaciones.**





Puzznic

Sabemos que os encantan. Así que aquí tenéis unos cuantos «passwords» de uno de esos complicados juegos de inteligencia.

LEVEL 5: DON. DOKO; LEVEL 10: TAKA MINE;
LEVEL 15: YUVA NISI; LEVEL 20: HORI MOTO;
-LEVEL 25: SEXY ITOM; LEVEL 30: SANT O.OB;
LEVEL 35: GAME BO LEVEL 40: HATT ORI.;
LEVEL 45: TENT SUKI.

GAME BOY

Robin Hood, Prince of Thieves

Santi Iglesias, desde la capital del Xacobeo, nos cuenta cosas muy interesantes del mejor juego de rol-aventura de Game Boy. Si no os gusta buscar demasiado y estáis desesperados tratando de **encontrar el Arco de Logsley,** no perdáis más tiempo. **Está en la cueva del jabalí gigante.** Un abrazo, Santi.





SUPER NINTENDO



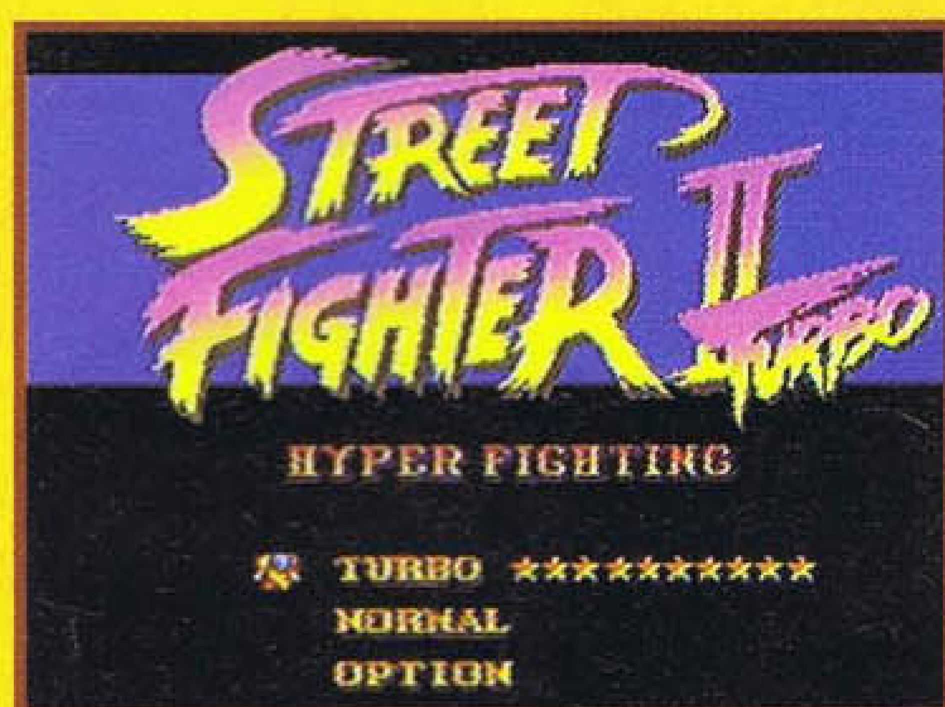
Sonic Blastman

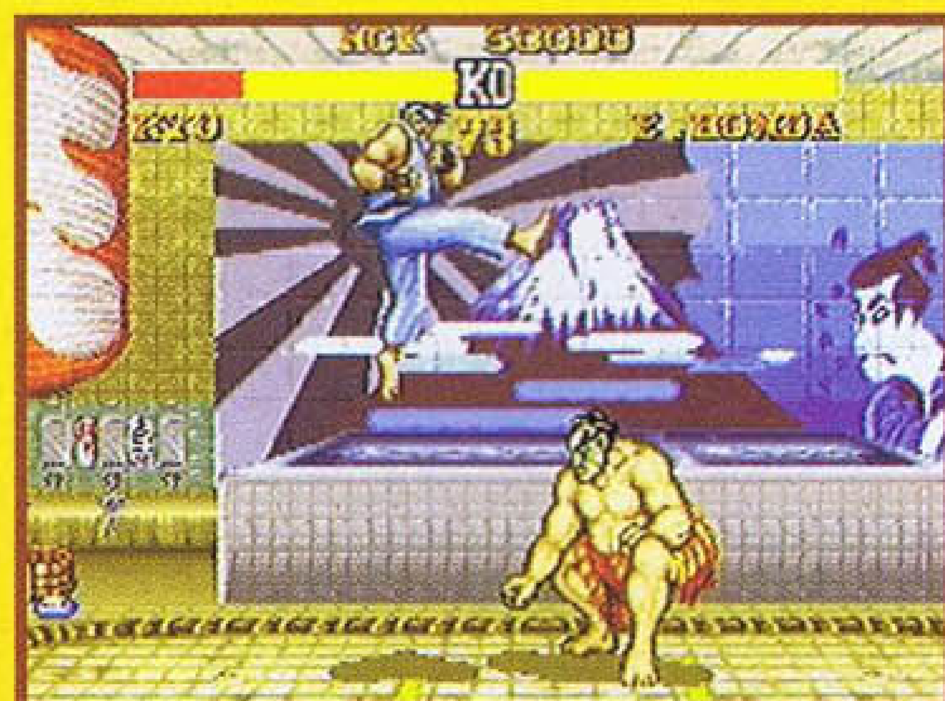
Si piensas que no hay juego que se te resista, prueba a hacer el siguiente truco que nos ha mandado un chavalín bullicioso llamado ***Javier Bautista****: Cuando aparezca la pantalla del título,* ***mantén presionados los botones «L» y «R» antes de pulsar «Start»****. Aparecerá en el menú de opciones un* ***nuevo grado de dificultad llamado «Very Hard»****, dedicado a gente atrevida como tú.*



SUPER NINTENDO

Street Fighter II Turbo





Sí, aunque os parezca extraño, ya tenemos trucos salvajes para el juego más potente de la historia.

- *En primer lugar, os vamos a dar un truco que os permitirá* ***disponer de hasta 10 niveles distintos de velocidad****. Para ello, debéis hacer lo siguiente:* ***en la pantalla que aparecen las letras TURBO*** *en grande y «scrolleando», haced la típica combinación de Capcom* ***con el mando del segundo jugador: abajo, «R», arriba, «L», «Y», «B», «X», «A»****. Si ha funcionado, oiréis el* ***mismo sonido*** *que se escucha a la hora de seleccionar un luchador.*
- *Si efectuáis el mismo truco pero* ***con el mando del primer jugador y en la pantalla del logo de Capcom, quitaréis de un plumazo todos los golpes especiales al personaje que estéis controlando****.*
- *Un último truco dedicado a aquellos fanáticos del* ***modo versus****. Una vez que hayáis elegido al personaje que más os guste,* ***realizad la misma combinación de siempre con el mando del segundo jugador en la pantalla en que se elige la potencia y el lugar del combate.*** *Así, una secreta pantalla de opciones os permitirá* ***activar y desactivar a vuestro antojo cualquiera de los movimientos especiales*** *de ambos contendientes.*

N.E.S

Cobra Triangle

Más claro y breve imposible. Si ***introduces «Help Me»*** *(ayúdame, en español) como tu nombre, comenzarás la partida con* ***diez suculentas y utilísimas vidas extra.***



EN CLAVE NINTENDO



B.O.B.

Este es uno de los juegos de Electronic Arts cuyo personaje resulta más simpático para todos los aficionados. Si quieres ayudar a BOB a volver a casa, aquí tienes **un montón de «passwords»** *que le vendrán muy bien.*

MUNDO 1
- **171058**
- **950745**
- **472149**

MUNDO 2
- **672451**
- **272578**
- **652074**
- **265648**
- **462893**
- **583172**

MUNDO 3
- **743690**
- **144895**
- **775092**
- **481376**



Super Probotector



Super Probotector STOP Muy difícil STOP Prueba esto STOP **Pantalla título** *STOP* **Abajo, abajo, derecha, derecha** *STOP* **30 vidas** *STOP Ya no tan difícil STOP Y si haces esto STOP* **Abajo, abajo, izquierda, izquierda** *STOP También pantalla título STOP* **Eliges fase** *STOP De nada STOP.*



Godzilla



Este monstruito es uno de ésos que por su aspecto físico nos recuerda a los redactores de Todosega. Aunque alguno de ellos ya te los hemos ofrecido, aquí tenéis unos cuantos **«passwords» especiales** *para este juego.*

- **DESTROY ALL MONSTERS:** *Para luchar con todos los monstruos.*
- **MONSTER 0:** *Para combatir con el monstruo zero.*
- **START TO END:** *Para contemplar la secuencia final.*



Super Parodius





Que éste es uno de los matamarcianos más divertidos de la historia, no lo duda nadie. Sin embargo, muchos de vosotros nos contáis que no conseguís llegar al final. Pues no os preocupéis, porque el apolíneo **Carlos Ruiz Pérez** *nos ha mandado estos trucos, que deberéis efectuar* **en medio de la partida y pausando el juego**:

- *Para conseguir* **un «option»: X, X, B, B, Y, A, Y, A.**
- *Para lograr* **todos los «power up»: B, B, X, X, A, Y.**
- *Para* **ser invencible: L, R, «arriba», X, «derecha», A, «izquierda», Y, «abajo», B, A, Y, A, Y, B.**

Carlitos dice que si así no sois capaces de acabarlo, os convertirá en ranas.



Goal

Aprovechando el reciente comienzo de la temporada liguera y la cercanía del próximo Mundial de fútbol de 1994, aquí tenéis **unos códigos** *de este fenomenal simulador futbolero:*

GTXAREZC GZHIKUIK:
Semifinales *entre las selecciones de* **Inglaterra y Brasil.**

HTXAREZC GZHIKUIL:
Final Inglaterra-U.R.S.S.



PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE

Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control 14 números de tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!



950 Ptas

Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.

THE FLINTSTONES



KING ROCK TREASURE ISLAND

Por Max Coyote



El aniversario de Pedro y Wilma estaba cerca y, como todos los años, nuestro amigo no sabía qué regalar a su mujercita. Hasta que un día, trabajando en la cantera, Pedro descubrió el mapa de un tesoro mágico escondido en una isla lejana. Y se puso a trabajar de inmediato.



The Flintstone's wedding anniversary is just around the corner.

Fred : "Ummmmm. . . . . What's this?"

Fred discov a slate wit a treasure in the quar

Fase 1: Bedrock

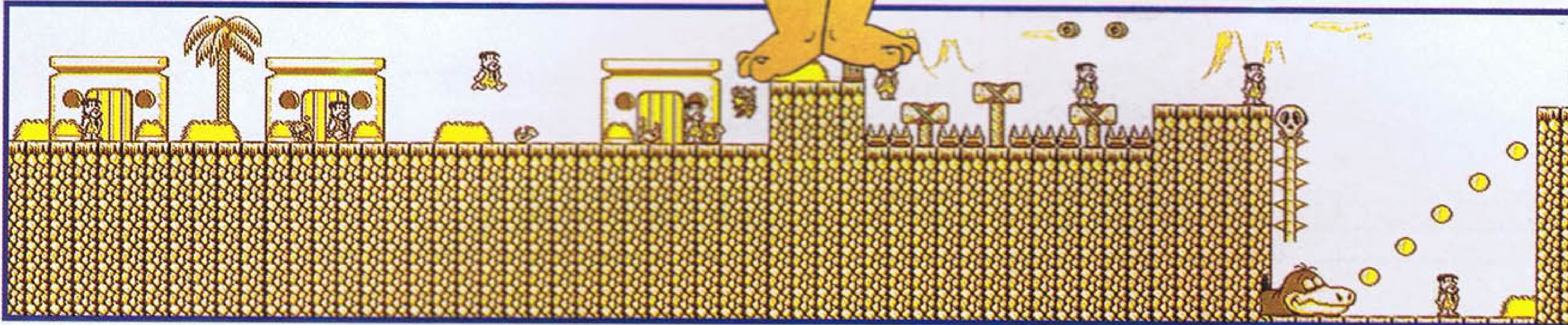
Después de despedirse de la familia, Pedro inicia la aventura paseando por su ciudad natal, Bedrock. Los conejitos y gusarapos que constituyen la fauna local, intentarán jugar con él un rato. Pero no hay tiempo para eso, así que **duro y a la cabeza.**

Pronto llegarás a un curioso lugar, donde un dinosaurio lanza pompas por su nariz. Deja que arroje al menos cuatro pompas, y luego **salta de una a otra hasta que alcances el piso de arriba.**



Tras recorrer algunas callejas te encontrarás en la zona de los buitres, que se encuentra plagada de premios y de peligros. Y para superar el abismo que se abre bajo tus pies, será necesario **que construyas una escalera de pajarracos** -como con las pompas-.

Una vez que hayas salido de Bedrock tendrás ante ti al **guardián de la ciudad.** Se trata de un pariente lejano de los dinos del Jurassic Park, al que tendrás que convencer «amablemente» de que tienes prisa.



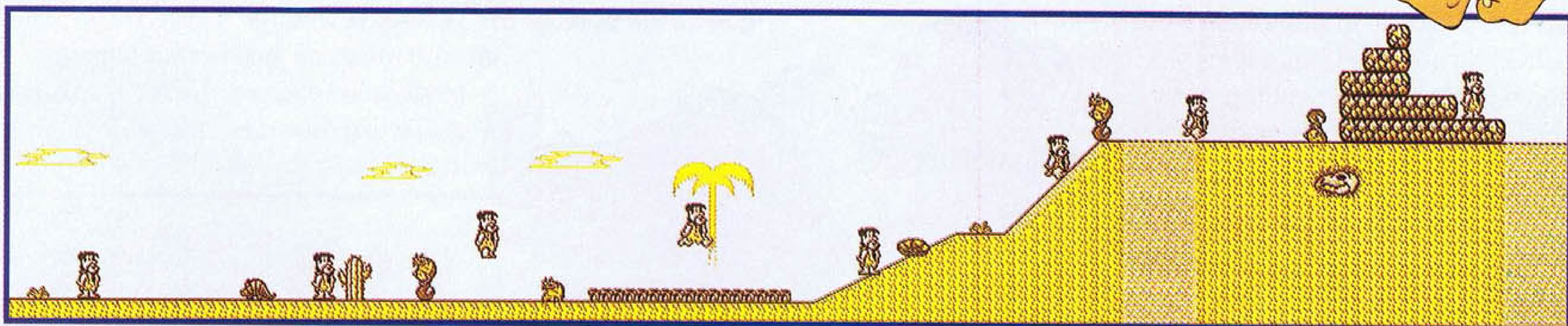
Fase 2: El Desierto Rocoso

Con los pies ardiendo por el calor, pronto intimarás con los animalillos del desierto: armadillos convertibles en bolas saltarinas y serpientes que surgen amenazantes del suelo. Otro importante peligro son las arenas movedizas, pero bastará con que **saltes rápidamente sobre ellas para no hundirte**.

Cuidado con las **cuestas abajo**, pues nunca se sabe lo que habrá al final (nada bueno, desde luego). Un poco más allá te espera una explanada rebosante de cabezas juguetonas. Sigue caminando como si la cosa no fuera contigo, y **vé saltando por encima de las cabezas sin más problemas.**

Y como no hay nada mejor que la higiene dental, algún monstruo indeseable hará brotar del suelo sus afilados colmillos. Tras superarlos, te darás de bruces con **un peligroso puente en ruinas** y con la zona más peliaguda del desierto: unos complicadillos **pivotes-tobogán** que debes superar a salto limpio. Procura **disparar a las serpientes** antes de saltar al siguiente.











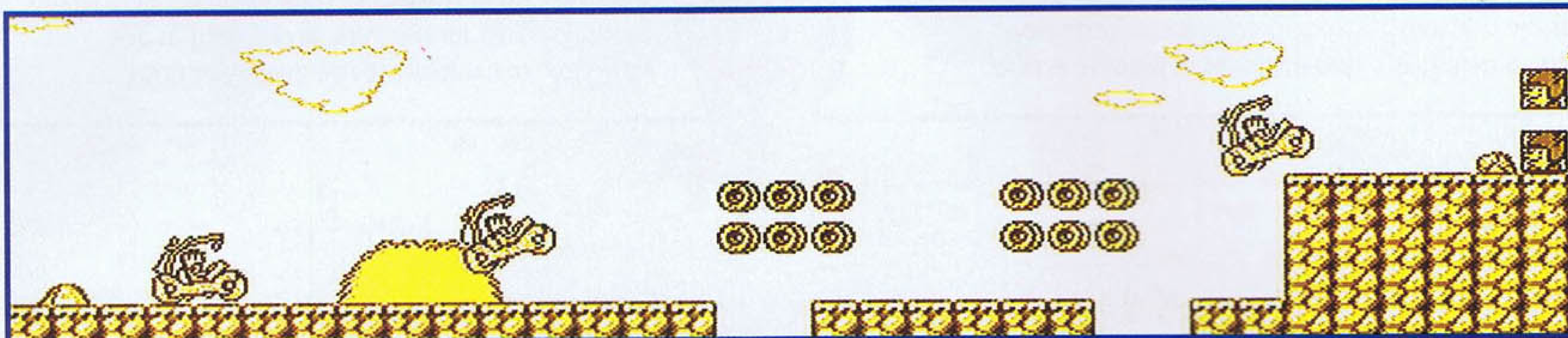


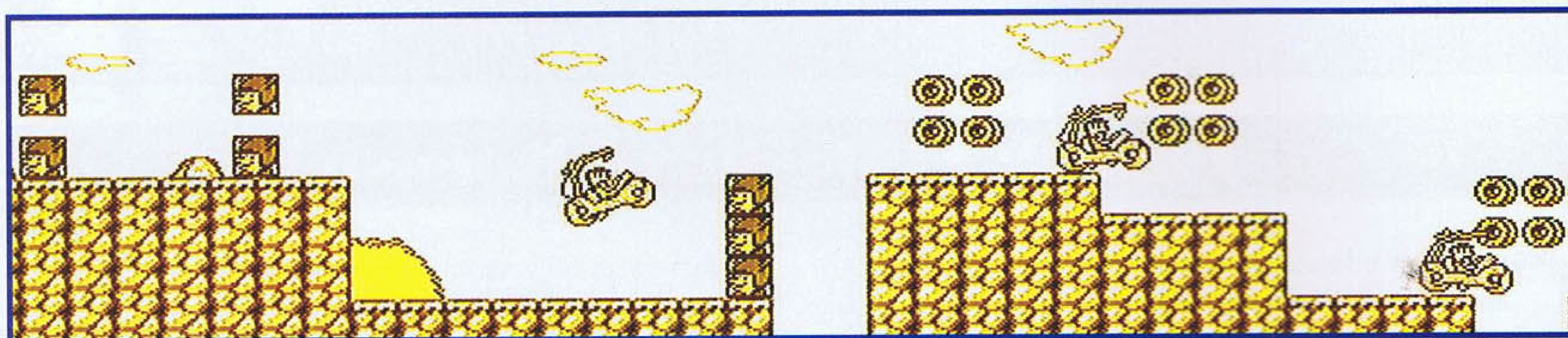


Fase 3: Autopista Rocosa

En esta fase, pensada para que te «forres» a regalos y bonus, tendrás que superar las irregularidades de **una carretera de la Edad de Piedra, con un troncomóvil a toda velocidad.** Es decir, **barrancos, fosos, paredes verticales y multitud de rocas** que obstaculizarán tu camino al objetivo final.

De todas formas, existe una ventaja: **la velocidad la decides tú.** Ahora bien, tendrás que procurar **conseguir el máximo de regalos y perder el mínimo de vidas.** Así que pisa el acelerador y... adelante. No es nada fácil.

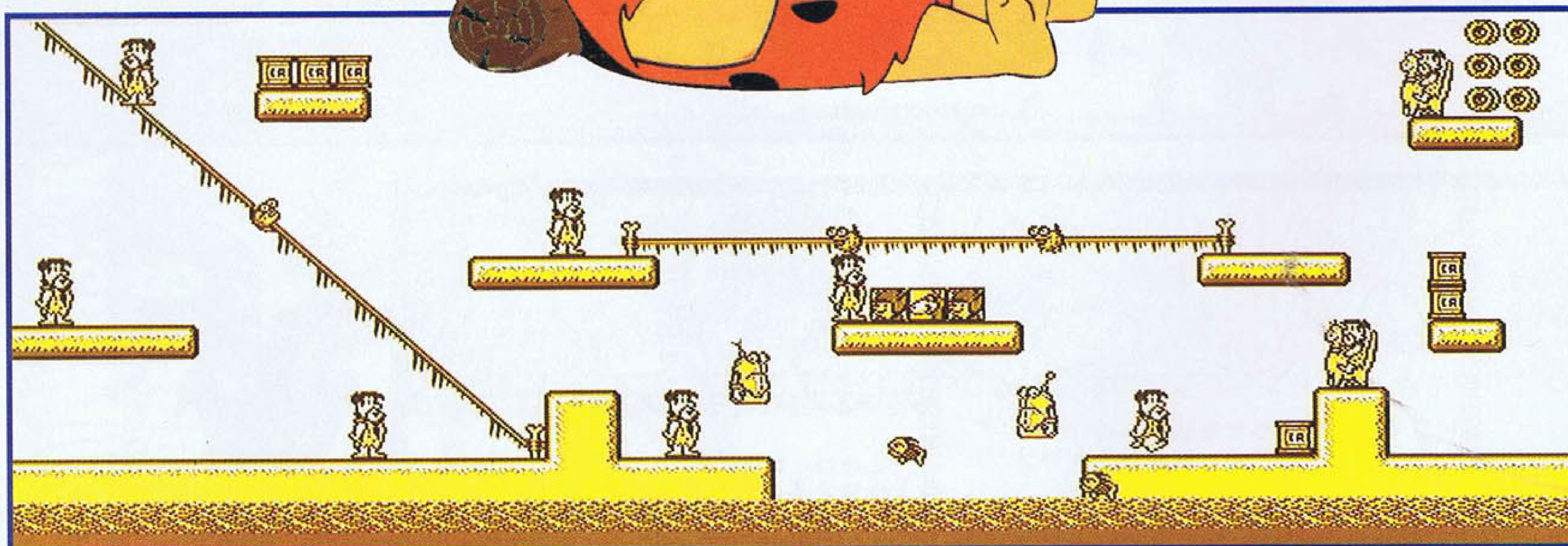




Fase 4: El Barco de la Muerte

Cuando nuestro héroe está a punto de llegar al puerto, **una explosión provocada por el malvado Igorstone** envía el mapa del tesoro lejos de su alcance. Sin pensárselo dos veces, Pedro toma al abordaje el barco del científico loco y comienza su recorrido. Primero, una puerta que conduce a una **sala llena de latas con sorpresa.** Luego, ha de **construir un puente en cubierta,** Por fin, se dará de bruces con un terrible monstruo marino: **una serpiente alada que arroja objetos con su lengua sibilina.** Una vez demostrado quién manda aquí, seguirá atravesando el barco. Ánimo, ya sólo queda una cubierta y otra sala interior.





Fase 5: El Fondo del Mar



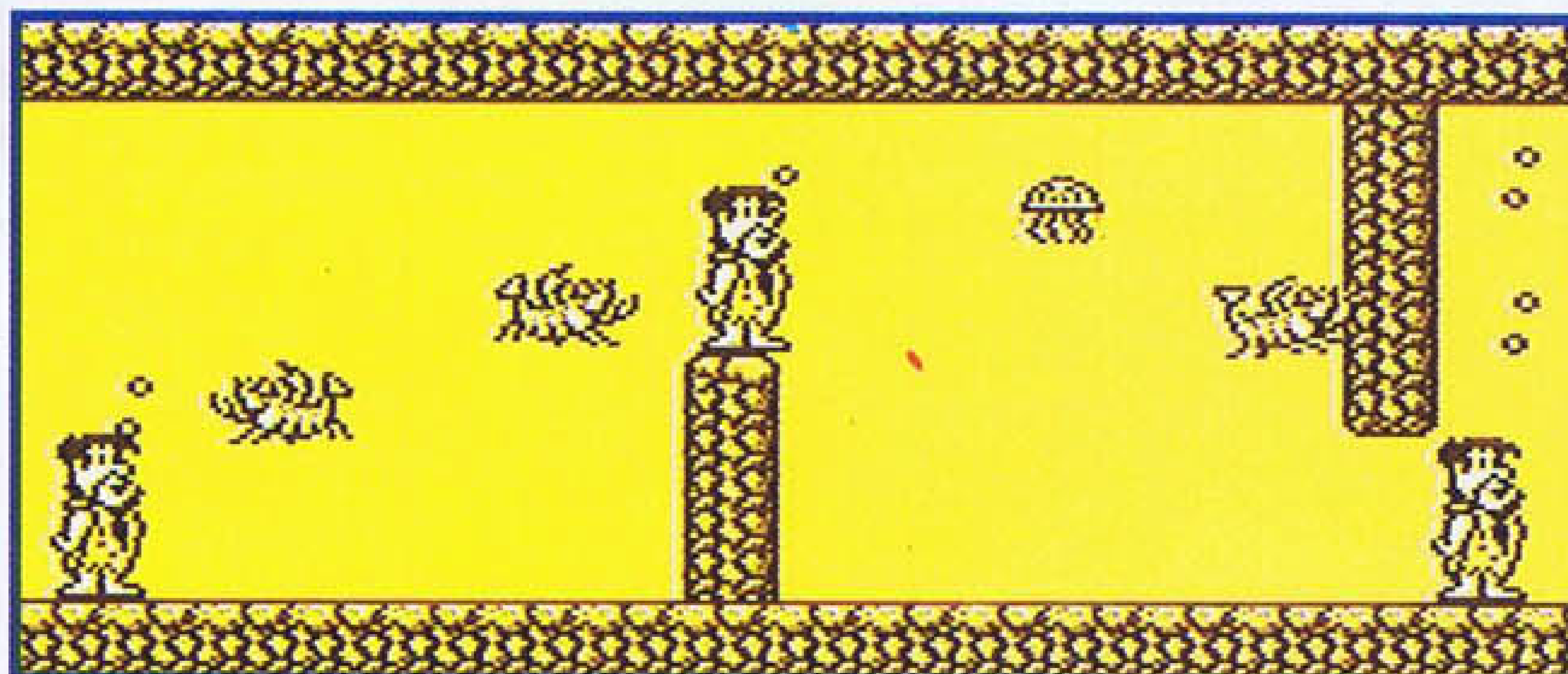
Cuando por fin encuentras a Igorstone, te recibe llorando como una nenaza. ¡Valiente villano! A pesar de compadecerte de él, **le arrebatarás el mapa y te lanzarás al agua:** el barco se hunde.

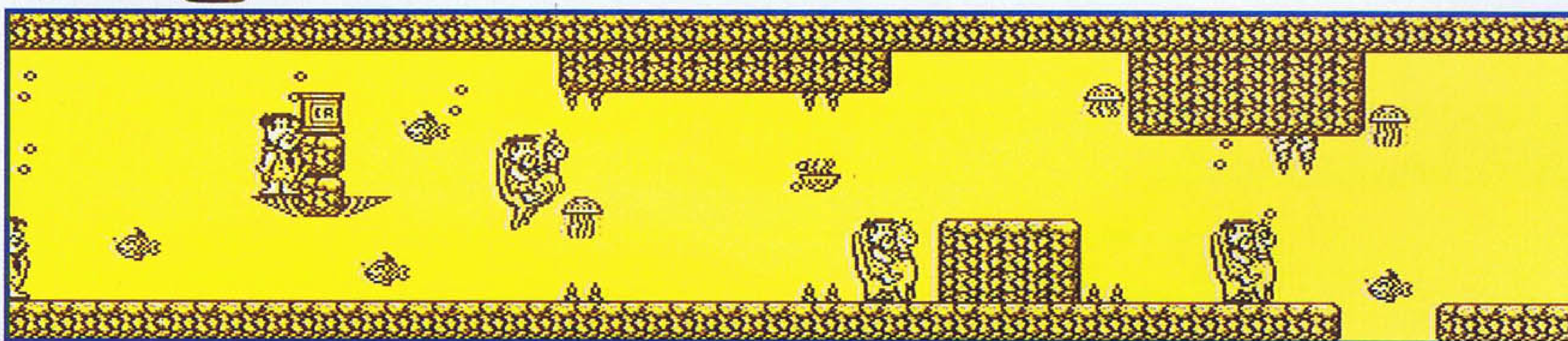
Sumergido en las profundidades marinas, encontrarás **medusas, langostas** y peces empeñados en hacerte la vida imposible.

Después de atravesar una gruta, una enorme concha te abrirá camino hacia abajo. **Síguela y trata de recoger los regalos que hay por el camino**. Además, en el siguiente gran abismo necesitarás **construir un puente a base de peces.**

De repente, la concha volverá para impulsarte hacia arriba. Pronto comprobarás que se trata de una gran tortuga prehistórica. Que haya suerte.







Consejos Para un Viaje de Ida y Vuelta



• Aprende a manejar a los enemigos para tu beneficio: Un disparo les dejará parados, dos les eliminará. Gracias a ello, podrás construir puentes y escaleras en lugares que, de otro modo, no lograrías atravesar.

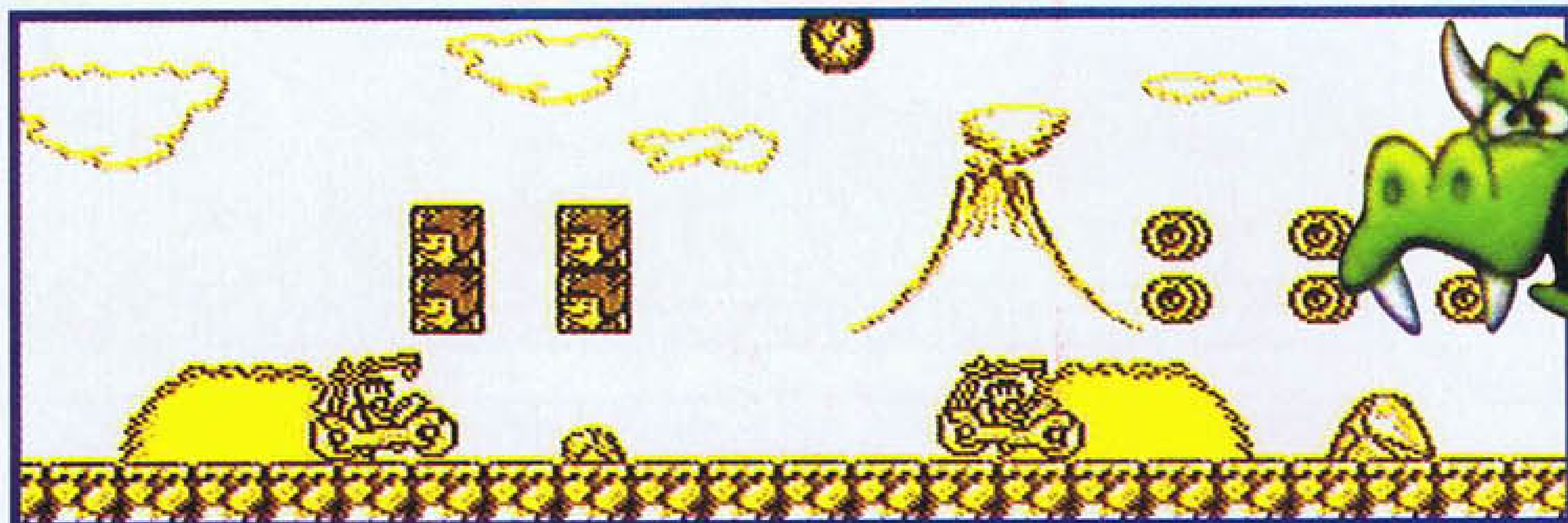
• En las fases de coche no seas demasiado avaricioso o pasarás a mejor vida. Intenta memorizar el recorrido y sabrás dónde tienes que saltar, acelerar o frenar. ¡Ah!, y mucho ojito con las rocas o te quedarás completamente parado. Y el scroll corre que se las pela.

• Cerca de los Dino-bonus (el icono que hace que tu dinosaurio venga a echarte una mano) siempre hay peligros dispuestos a aguarte la fiesta. Por tanto, antes de coger el dino, prepárate el camino y límpialo de enemigos.



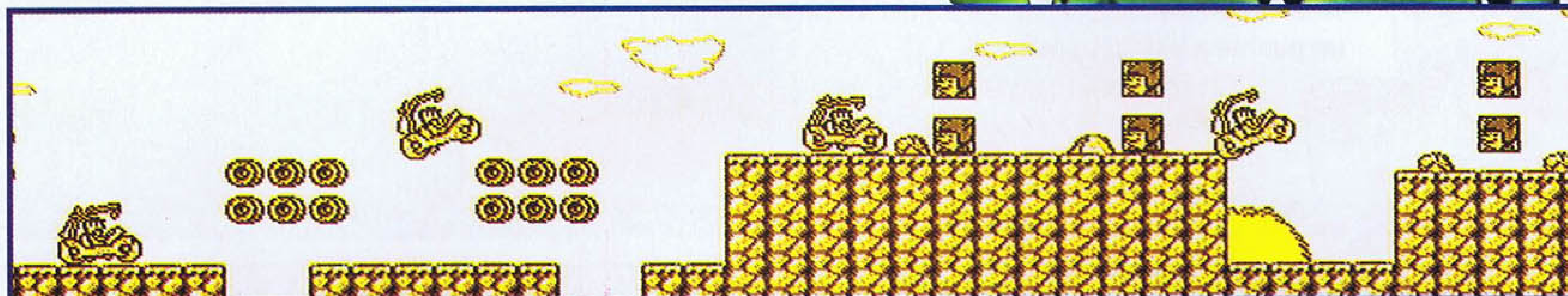
Fase 6: El Tour de King Rock Island

Una vez liberado de su último enemigo (¡Uff!, qué susto) y ya con los pies en tierra firme, Pedro ha decidido que lo mejor será dar **un buen paseo en coche por la isla del tesoro.**



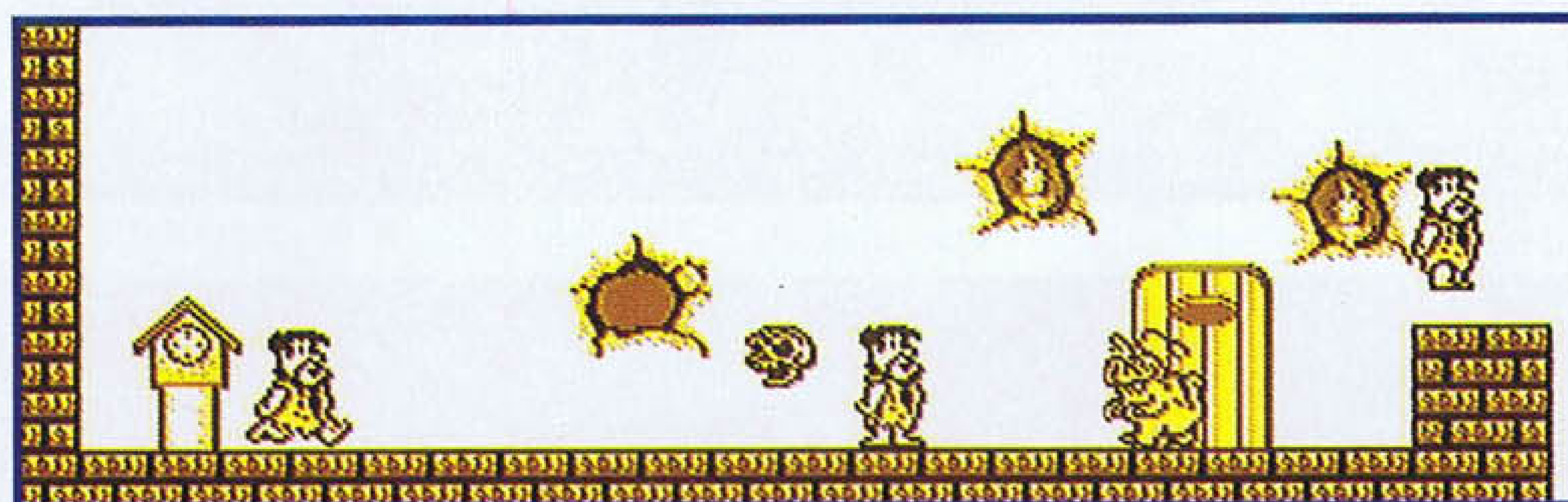
Esta fase es bastante parecida a la tercera, sólo que **el nivel de dificultad ha aumentado considerablemente**. Así, hay muchos más **abismos e islotes** entre los que tendrás que saltar con pericia, e incluso te espera un peligroso enemigo. Se trata de **un antepasado del monstruo del lago Ness,** que tendrás que dejar atrás si aún pretendes alcanzar el te lo que, en estos momentos, parece factib





Fase 7: El Castillo de King Rock Island

Una extraña maldición pesa sobre este castillo donde se encuentra escondido el tesoro. Tu natural cobardía te hubiera hecho retroceder, de no ser por tu curiosidad malsana por saber qué tesoro es ése.



La mansión está plagada de calaveras, duendes y fantasmas. Recorre el vestíbulo siguiendo un camino ascendente, hasta llegar a una puerta. Ésta te conducirá a otras salas donde te esperan nuevos y sorprendentes peligros.

Uno de ellos, situado en lo alto de una sala, es **un duende destrozamuros que te obligará a recorrer de nuevo el camino** si no te andas con ojo. **Procura saltar antes que él** y evitar así los boquetes que va abriendo.



Te vas acercando al final. Una amplia estancia cuya salida está en la parte superior es tu próxima parada. En ella, deberás armarte de paciencia para **construir una escalera de calaveras** que te permita acceder a la salida. Fíjate de qué cabeza de «res» sale cada calavera, y **vé disparándolas por orden de aparición.** Así llegarás al final más fácilmente.

En la azotea te espera el rey de los muertos. Si logras superarlo, tendrás tu merecida recompensa. ¿En qué pensaría Pedro Picapiedra si tuviera que pedir un deseo?, ¿en comida?, ¿en animales?



Es la hora de jugar ....

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

NUEVO EN ESPAÑA

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!



P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.



Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡PON A PRUEBA TU COCO!



P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):
- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.

NT

NOMBRE..APELLIDOS..
DOMICILIO...LOCALIDAD.....................
PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO.........................

Forma de pago:
- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.................................
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

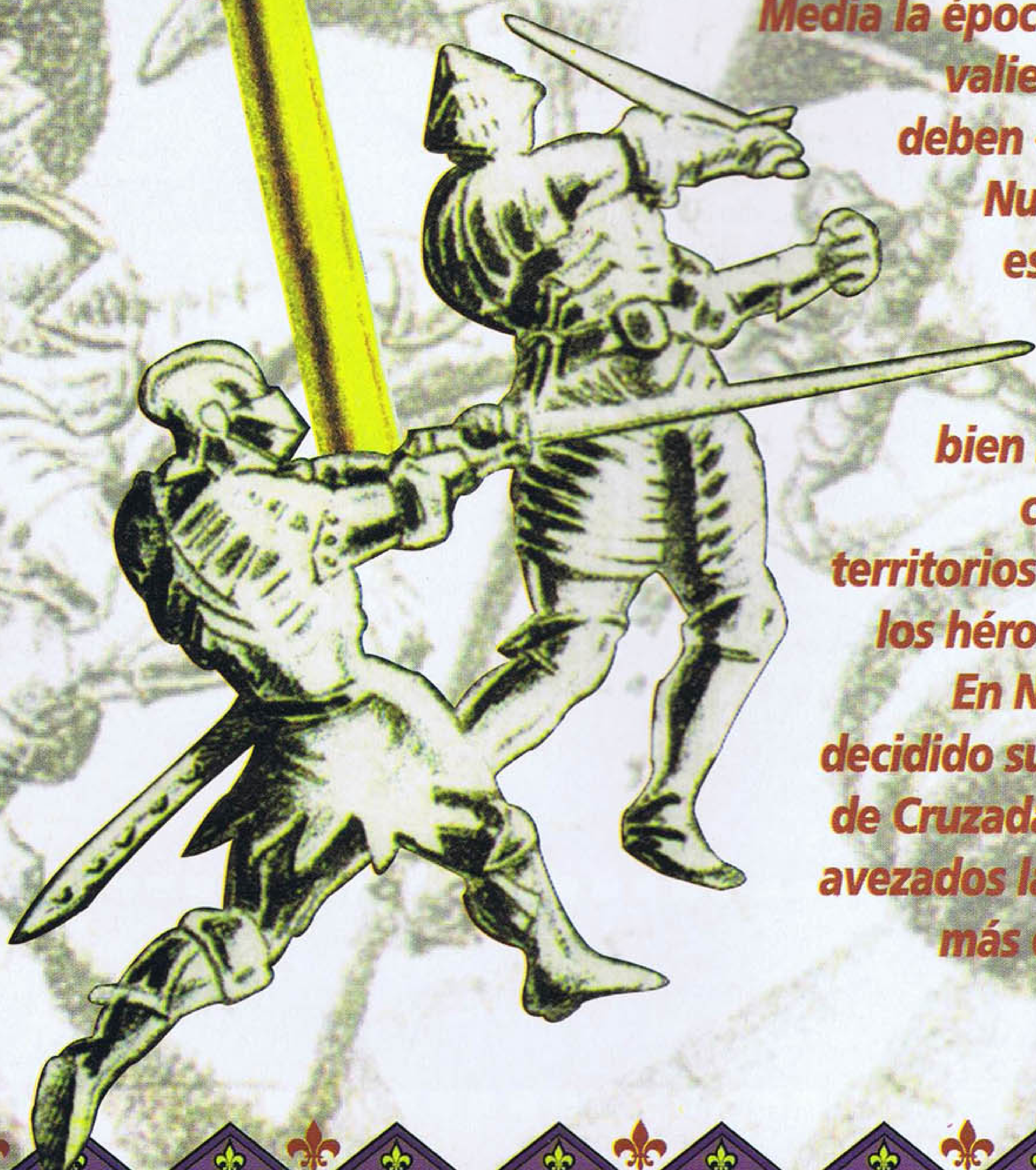
Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

KING ARTHUR'S WORLD



Desde que el mundo es mundo, la maldad ha formado parte de la humanidad. Y desde que determinados juegos son eso, juegos, el jugador se ha dedicado a luchar contra ella usando todo lo que tenía a su alcance. En «King Arthur´s World» es la Edad Media la época contaminada, y unos valientes guerreros los que deben «limpiar el ambiente». Nuestro objetivo en todo esto: conducir a todo un ejército, bien mediante el pad, bien mediante el ratón, a la conquista del bien. Tres territorios y 26 niveles esperan a los héroes fieles al Rey Arturo. En Nintendo Acción hemos decidido sumarnos a esta especie de Cruzada, ofreciendo a los más avezados la solución a los niveles más complicados del juego.



Por José Antonio Gallego

CASTLE 2

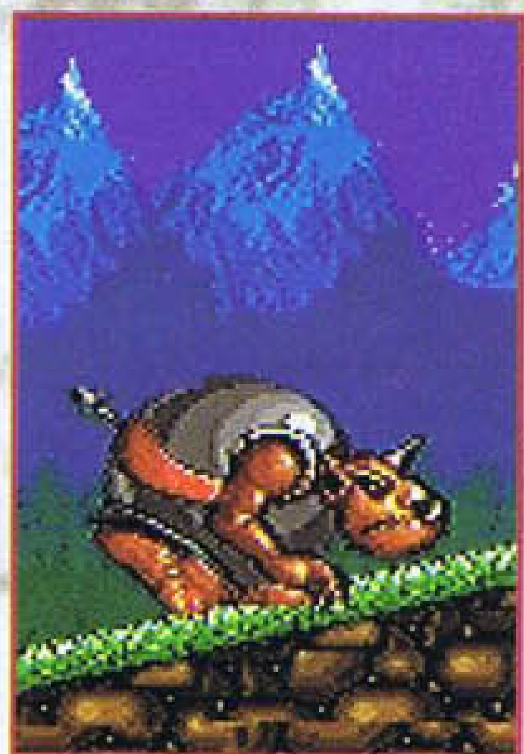
En primer lugar **protege al rey con un soldado,** pues el ejército enemigo está próximo. Luego, un par de destacamentos de guerreros servirán para despejar tu camino.

Manda **dos tandas de ingenieros.** La primera, para hacer un ariete que derribe la puerta; y la segunda, para levantar un nuevo campamento. Necesitarás **un nuevo ariete para derribar la siguiente puerta,** tras la que acechan numerosos enemigos. Destrúyelos con tus guerreros, y **que los arqueros se ocupen de los que se refugian en los pisos superiores.** A partir de aquí, utiliza a los ingenieros para que te abran camino con sus plataformas, evitando los soldados gigantes, **a los que podrás derrotar con ayuda de los magos negros.**

Luego, tendrás que valerte de un ariete y un dinamitero, para vencer los sucesivos obstáculos. Tras despejar el terreno de enemigos, **tus ingenieros deberán construir plataformas** que te permitan llegar hasta arriba, donde el rey podrá tomar triunfante posesión del tesoro enemigo y pasar de nivel.







ENEMIGO FINAL 1: EL OGRO

El último de los niveles Castle consiste en el **enfrentamiento con esta feroz bestia,** que devora ovejas con más rapidez que un redactor de TodoSega un plato de bravas. Ten en cuenta su rápida forma de avanzar, así que si no quieres ver a tu rey en sus fauces, ordena que **tus ingenieros construyan una catapulta en el llano** para mermar sus defensas. Desgástalo a su vez **con la ayuda de los magos negros,** y **haz que tus arqueros le destruyan desde cierta distancia.** Si eres capaz de mantener un ataque continuo, la bestia morirá antes de lograr acercarse a tu rey.





CASTLE 3

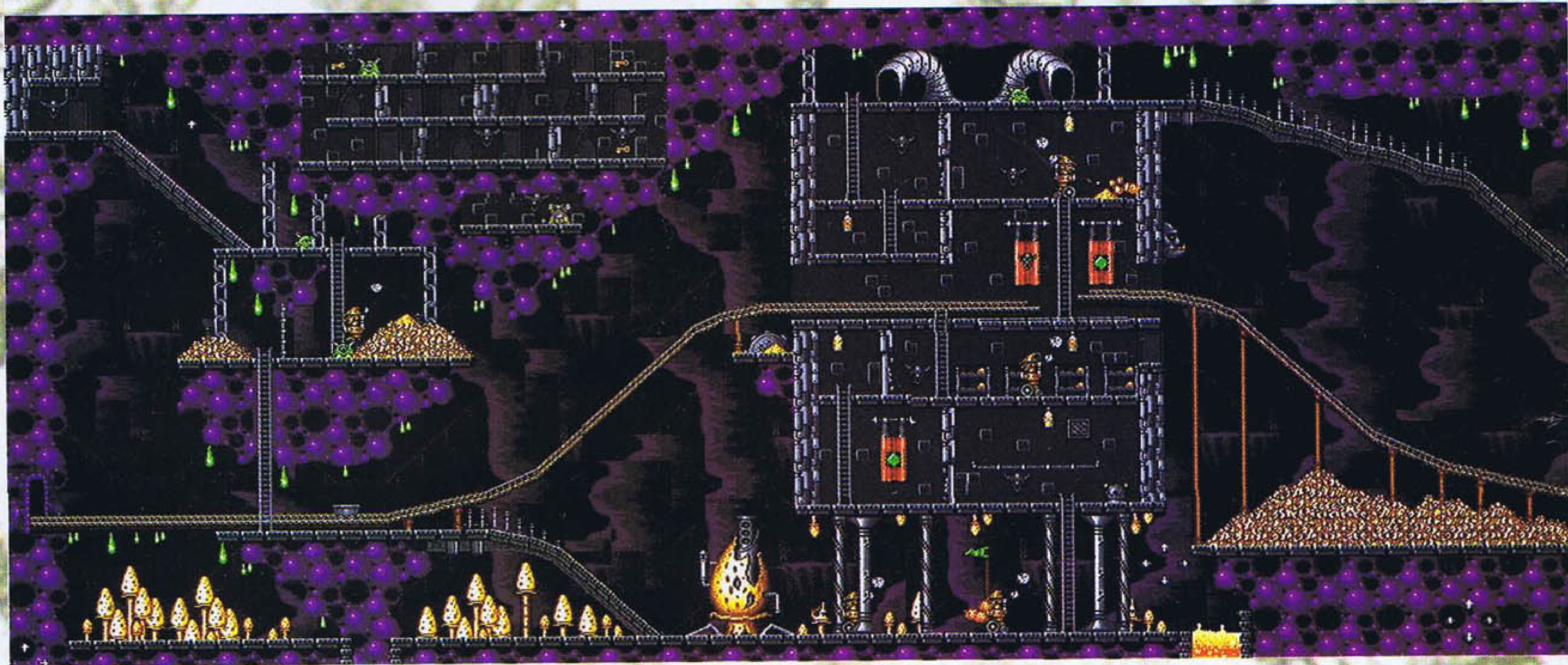
Ante todo hay que ser precavido. Así que **protege al rey con un soldado,** para evitar las mezquinas acometidas de los infieles. Luego, manda a tus guerreros para que vayan despejando el camino de chusma, destruye la puerta que encontrarás un poco más allá con un ariete, y haz que **continúen tus guerreros hasta exterminar todo conato de resistencia.**

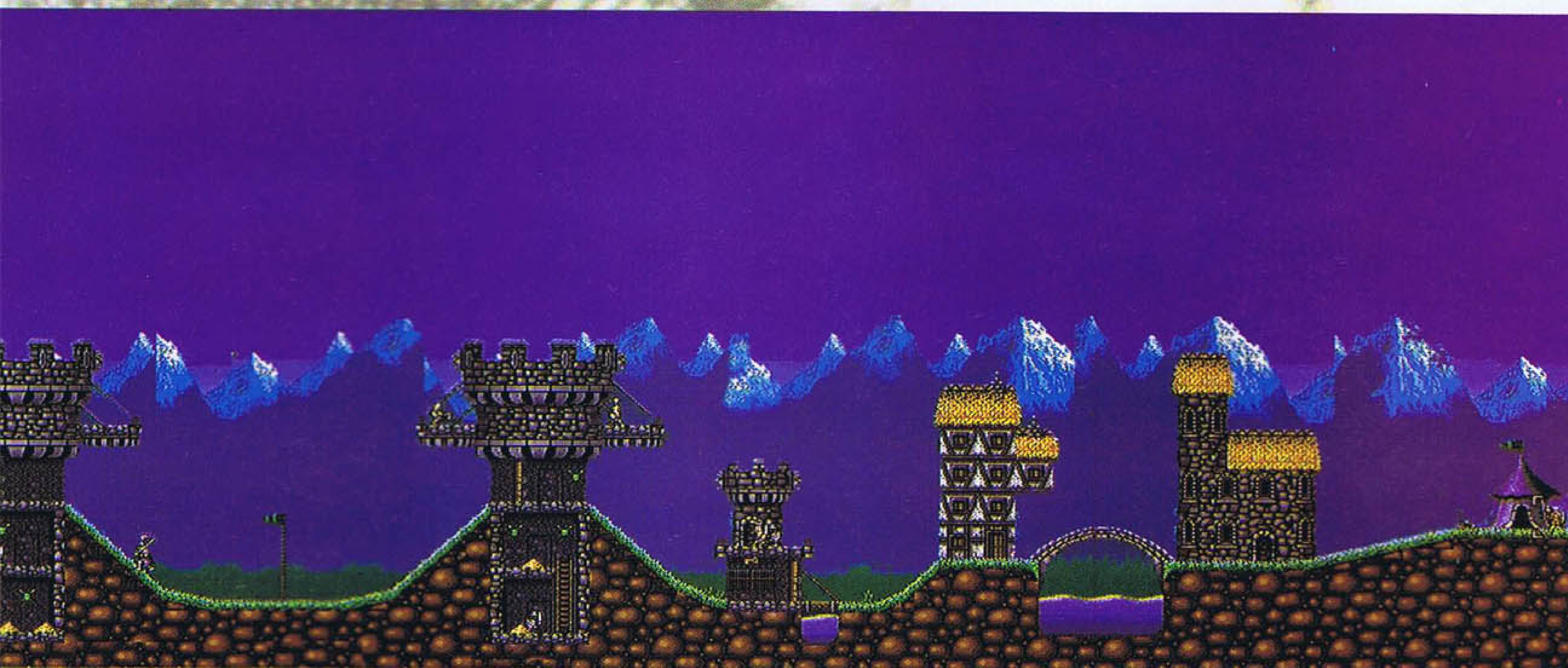
Una nueva puerta se interpondrá en tu camino, y de nuevo un **ariete** la hará ceder. Tras ella espera un soldado gigante. Al carecer de magos negros, **deberás acabar con él valiéndote de tus guerreros,** lo que supondrá alguna que otra baja entre tus filas.

Desde las torres te lanzarán piedras y aceite hirviendo, pero **con la ayuda de los arqueros**, pronto dejarán de hacerlo. Algo más allá encontrarás la bandera en el lugar en que **podrás levantar un nuevo campamento.** Dos puertas más derribadas por medio de otros tantos arietes, y podrás levantar un nuevo campamento.

Más adelante acecha otro soldado gigante. **Destrúyelo con tus guerreros, y manda un nuevo ariete para derribar la siguiente puerta.** Al otro lado espera **un destacamento de soldaditos rosas,** que serán fácilmente aniquilados a manos de tus viriles guerreros.

Ya despejado el camino, ordena **que tus ingenieros construyan plataformas, para poder escalar a lo más alto del castillo.** Allí, tu rey, si no perece bajo el aceite hirviendo, se hará cargo del tesoro enemigo.





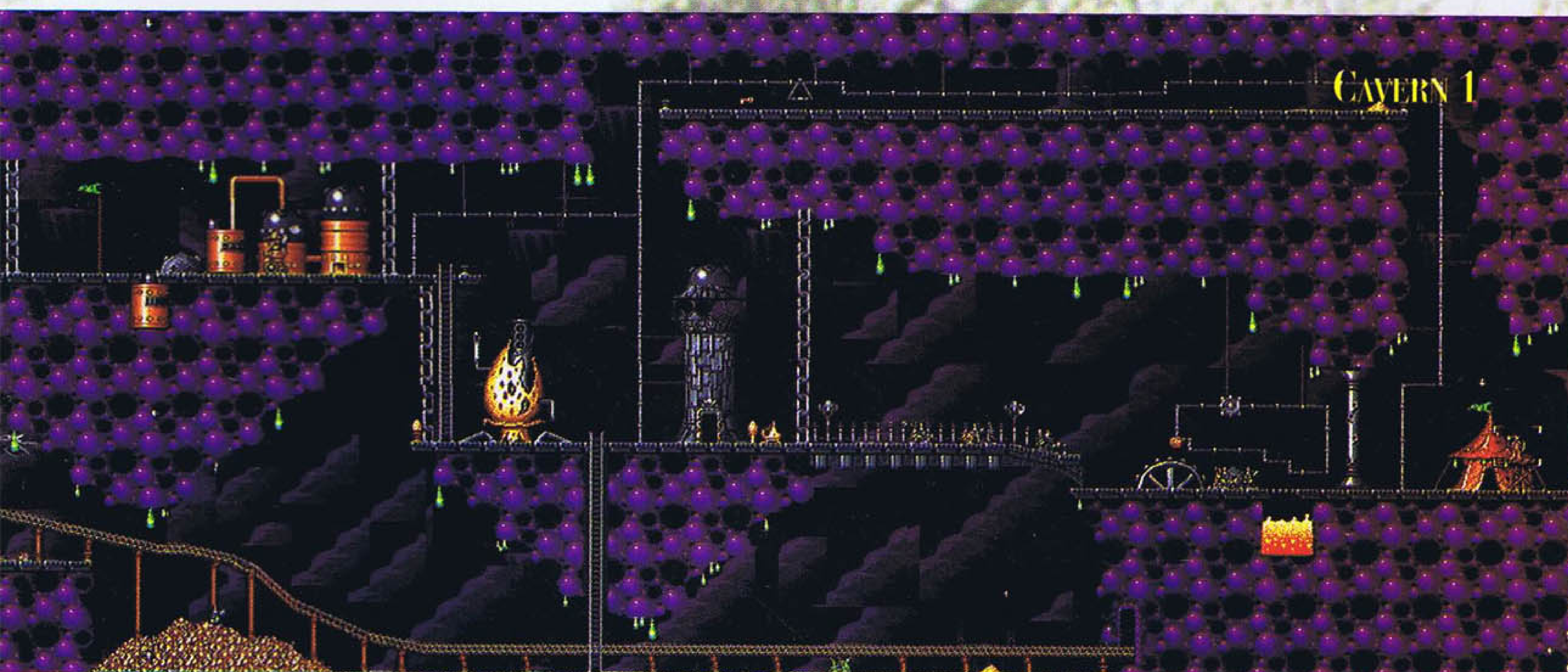
Entramos **en el mundo subterráneo**, donde esperan fabulosos enemigos y laberínticos pasajes. Para empezar, ordena a tus ingenieros que **levanten una plataforma y sube al rey en ella,** para que esté a salvo de los ataques de los Demonios Trog. Luego, manda algunos soldados **hacia la izquierda** para liberar el terreno de enemigos. Siguiendo hacia la izquierda, **toma la escalera que va hacia arriba,** ayúdate de un mago negro para librarte del enemigo gigante, y emplaza allí un nuevo campamento.

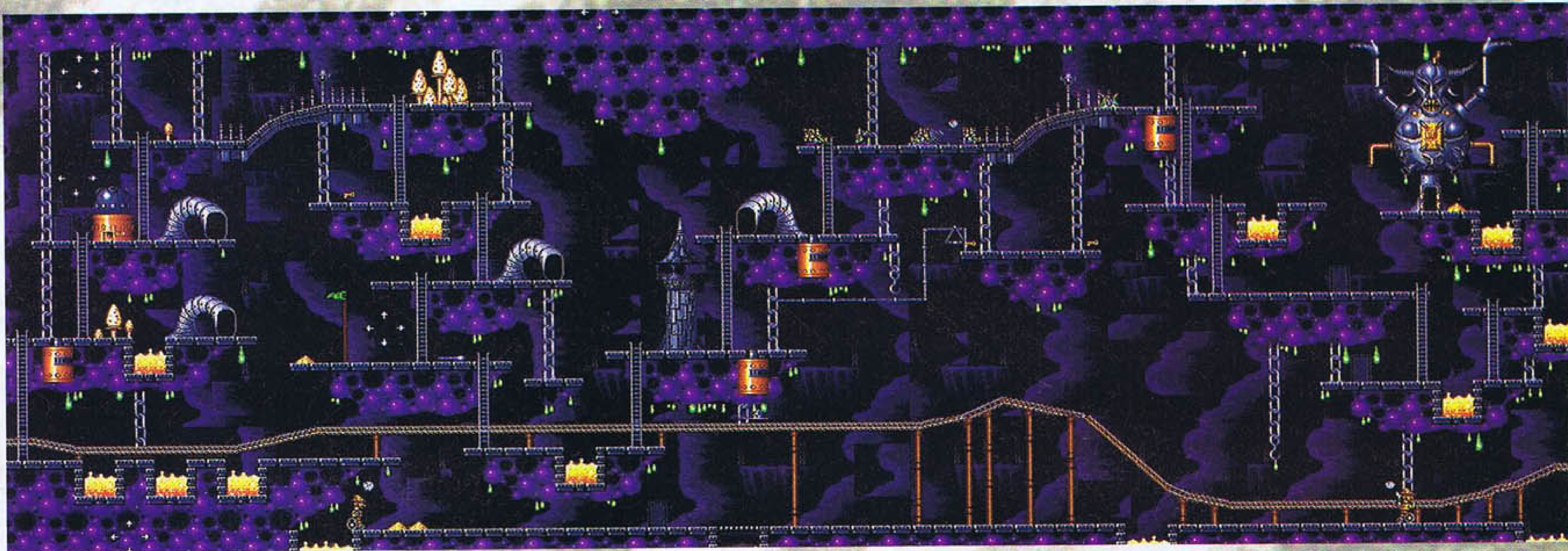
Monta al rey en la polea para que coja la llave escondida en la zona superior. Baja la escalera, y utiliza un ariete para llegar a la estancia **donde se esconde el oro y un peligroso enemigo,** que destruirás con el mago negro o con arqueros.

Haz lo mismo en cada puerta,



hasta llegar a la bandera donde podrás levantar un nuevo campamento. Esta es una zona llena de enemigos, así que **manda por delante a tus guerreros** para abrir camino. Más a la izquierda, sube por la escalera para encontrar oro y otro enemigo. Tras acabar con él, **sigue hacia la izquierda** hasta encontrar la puerta secreta. Entra, y llegarás a un laberinto de puertas secretas y llaves. **Ábrelas una por una,** y si tienes cuidado con los Demonios Trog, **llegarás al tesoro.**





Cavern 4

Levanta una plataforma y **sube en ella al rey** para mantenerlo a salvo de ataques enemigos. **Vé por la escalera de la derecha** hasta que no puedas bajar más.

Con la ayuda de una plataforma, podrás acceder **al nivel de la izquierda.** Allí, y tras un breve paseo, llegarás a una bandera donde podrás construir un nuevo campamento. Sigue hacia la izquierda **recogiendo todo el oro que encuentres y mandando guerreros por delante** para exterminar al enemigo. Recuerda que pese a lo que pueda parecer, en este nivel resulta difícil perderse, ya que hay relativamente pocas encrucijadas.

Sube al rey por la polea para conseguir dos nuevas llaves, que sumada a la que encontrará por el camino, bastarán para completar la fase. En el extremo izquierdo encontrarás dos puertas: **no entres por la cuadrada,** pues se trata de un trampa. **Abre la redondeada, pero no metas al rey, sino a un mago negro** para que destruya a todos los enemigos que se encuentran al otro lado.

Finalmente, con la ayuda de los ingenieros y los arqueros, **levanta puentes sobre la lava y acaba con los enemigos a flechazos.** Así, dejarás despejado el camino por el que Arturo tomará triunfante posesión del tesoro.

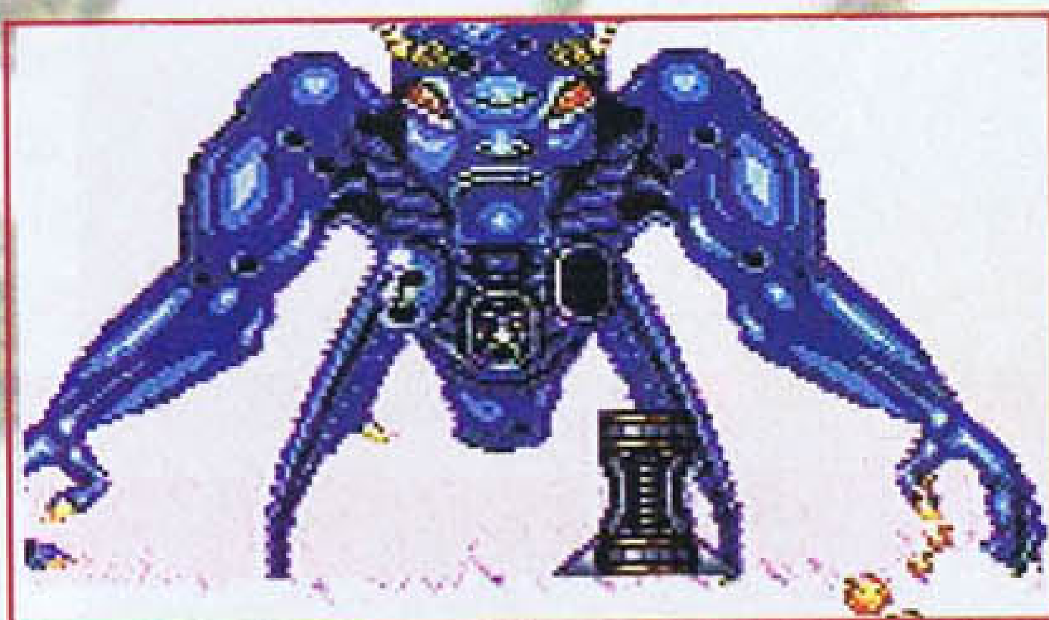
Enemigo final 2: Steam Hammer

Al completar los niveles Cavern te espera una terrorífica **máquina gobernada por el mismísimo demonio** y custodiada por un numeroso ejército. Protege al rey **con un soldado** de las bolas de fuego, y **manda a tus guerreros** para que perezcan ante los soldados de a pie. Luego, **tus magos negros desgastarán el blindaje** de la máquina, y **una catapulta y tus arqueros la reducirán a chatarra.**





Enemigo final 3: Evil Demon Overlord

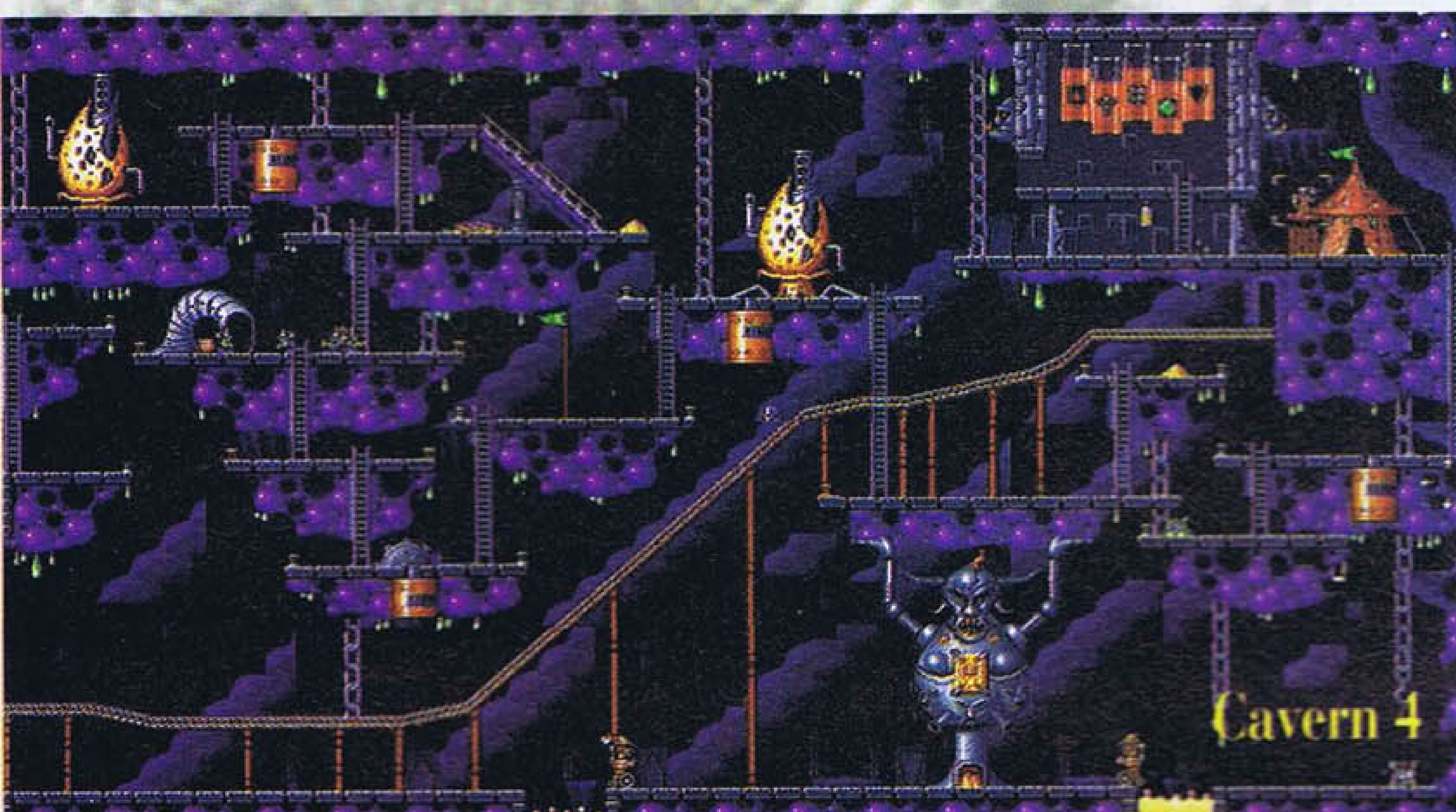




Por fin, la madre de todos los enemigos está frente a ti. Por desgracia, tus magos negros han llegado agotados al final de la aventura, y no podrás contar con ellos.

La única manera de llegar hasta el monstruo es **a través del teletransporte,** valiéndote de tus arqueros. **Coloca soldados a ambos lados del grupo**, para protegerle de las acometidas del bicho, y **usa el mago blanco para recargar sus fuerzas. Repite la operación una y otra vez,** y podrás ver en el rostro de tu rey el reflejo de la victoria final.





CLOUD 6

En busca del tesoro. Camina por la izquierda hasta el **edificio con 4 teletransportes** y entra por el segundo por la derecha. Que tus ingenieros levanten plataformas para acceder a la llave.

Envía **guerreros por el primer** teletransporte para que se deshagan de los marcianos que custodian la **llave verde**, y luego ordena al Rey que la recoja.

Vé hacia la izquierda hasta encontrar un



teletransporte. **Abórdalo por la izquierda**. Allí podrás construir un nuevo campamento.

Sigue hacia la derecha. Coge un **teletransporte** y entra en él. Unas **plataformas** te servirán para sortear el siguiente edificio, y gracias al teletransporte llegarás à una nueva construcción. Ve por el conducto de la izquierda para conseguir una nueva llave. El conducto de la derecha está bloqueado por un ejército de marcianos.

Hacia la izquierda obtendrás la **tercera llave**, y desandando tus pasos volverás al edificio de los cuatro teletransportes. Introdúcete por la puerta blanca y tras, un breve y sencillo viaje conseguirás el tesoro.

CLOUD 7

Nada más empezar, un **marciano atacará al rey Arturo**. Manda rápido un quinteto de guerreros para evitarlo.

A la derecha acampa un ejército de marcianos. Construye plataformas para acceder a ellos y, tras debilitarlos con el **mago negro y su lluvia de fuego**, envía unos guerreros.

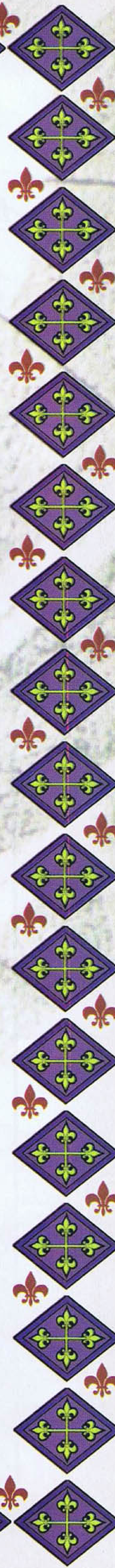
Tras rellenar un foso encontrarás una **bandera y la llave verde**.

Teletranspórtate y llegarás a la parte superior de la **tercera torre**. Allí, unos ingenieros construirán una plataforma para llegar a la parte superior de la primera torre:la **llave blanca**. Usa el teletransporte para volver a la tercera torre y manda **ingenieros** a la primera torre. Construye plataformas para aupparte hasta lo más alto y haz un nuevo campamento.

Vuelve al **tercer edificio** y entra por la **puerta roja**. Llegarás al segundo edificio: **llave amarilla**.

Prueba todas las puertas secretas en el tercer edificio, y... el final.

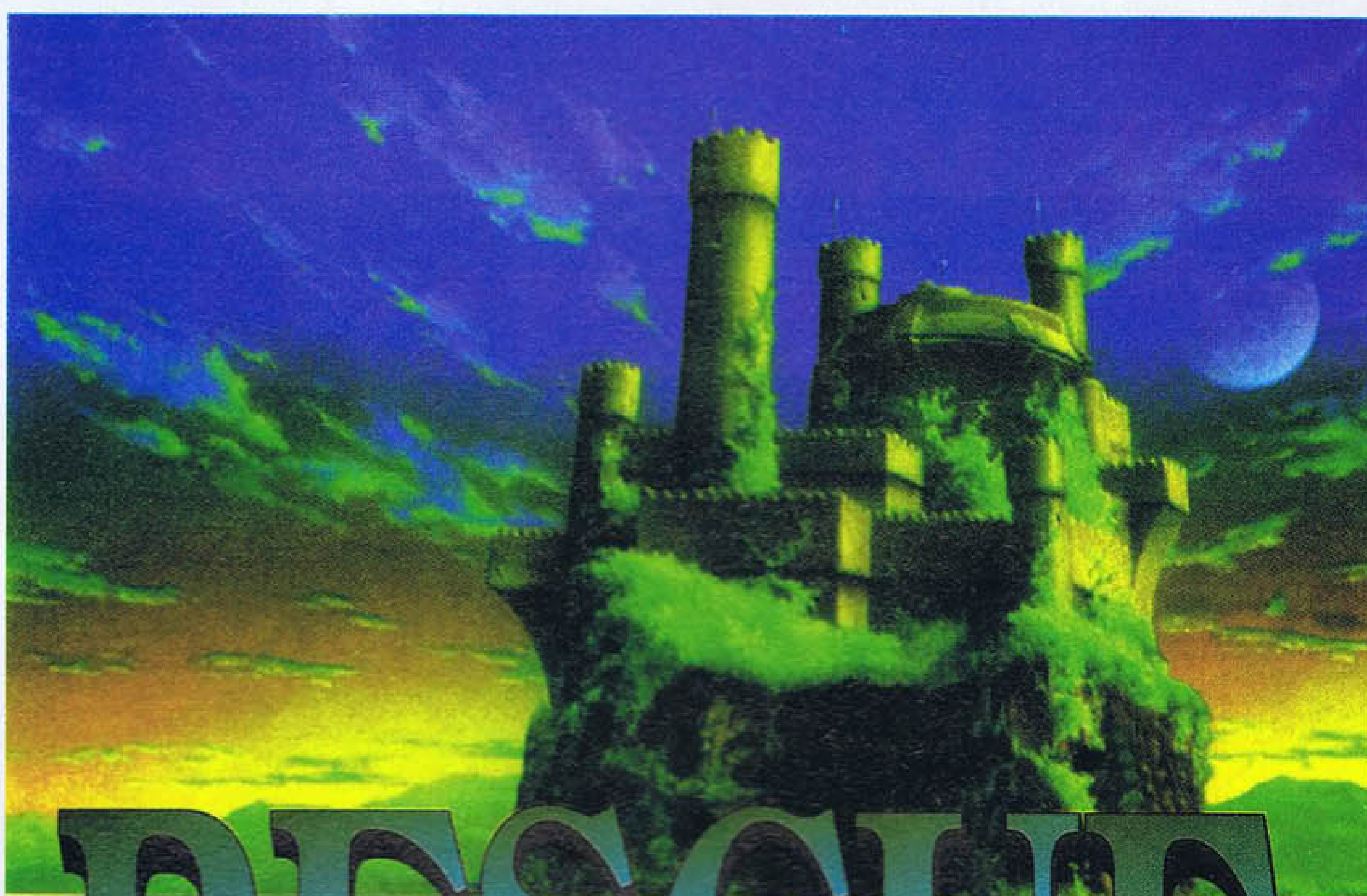




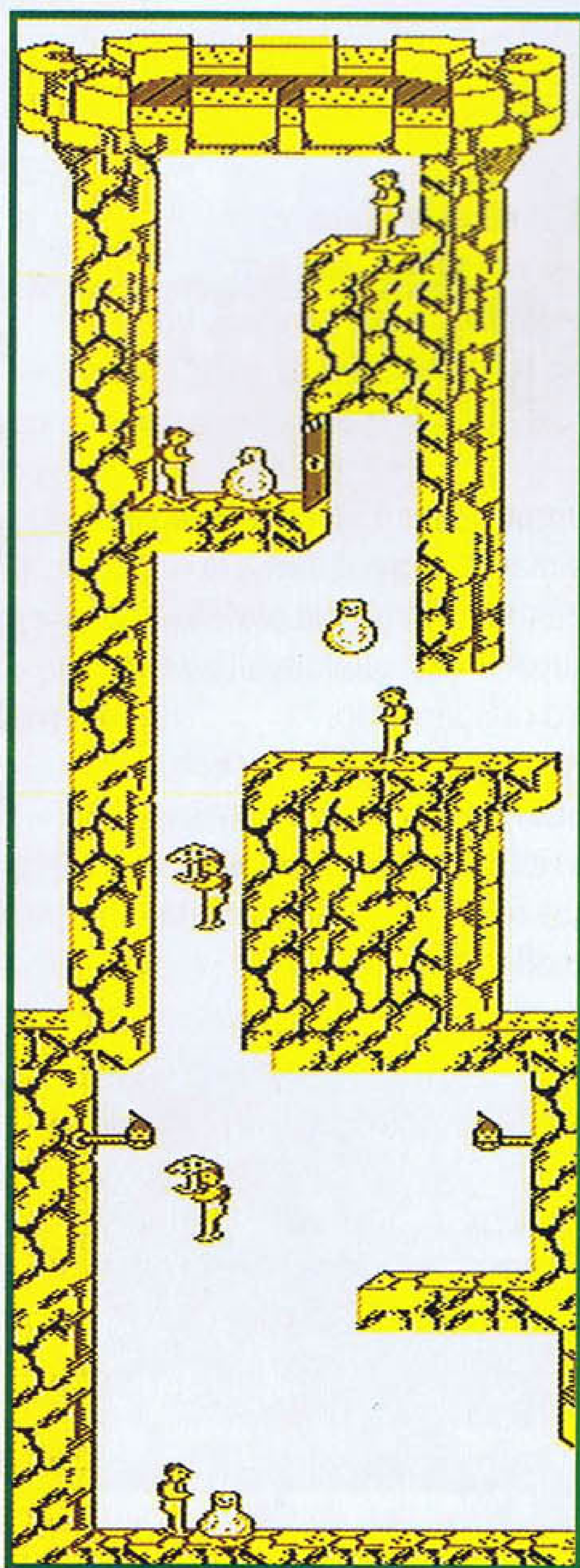




Métete en la boca un paquete entero de chicles, y estarás en condiciones de pronunciar lo que sigue: Boy y su Blob están en el castillo de Blobolonia para rescatar a la princesa Blobette de las manos del Alquimista Antagonista. ¿Fácil, eh?



RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

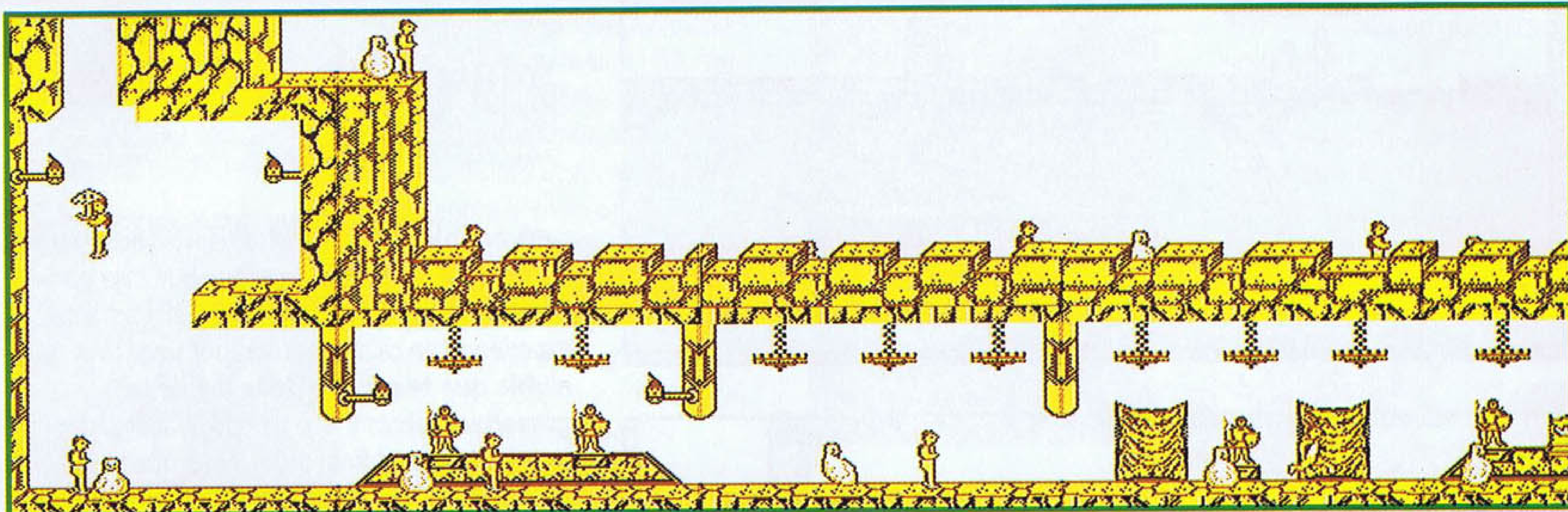


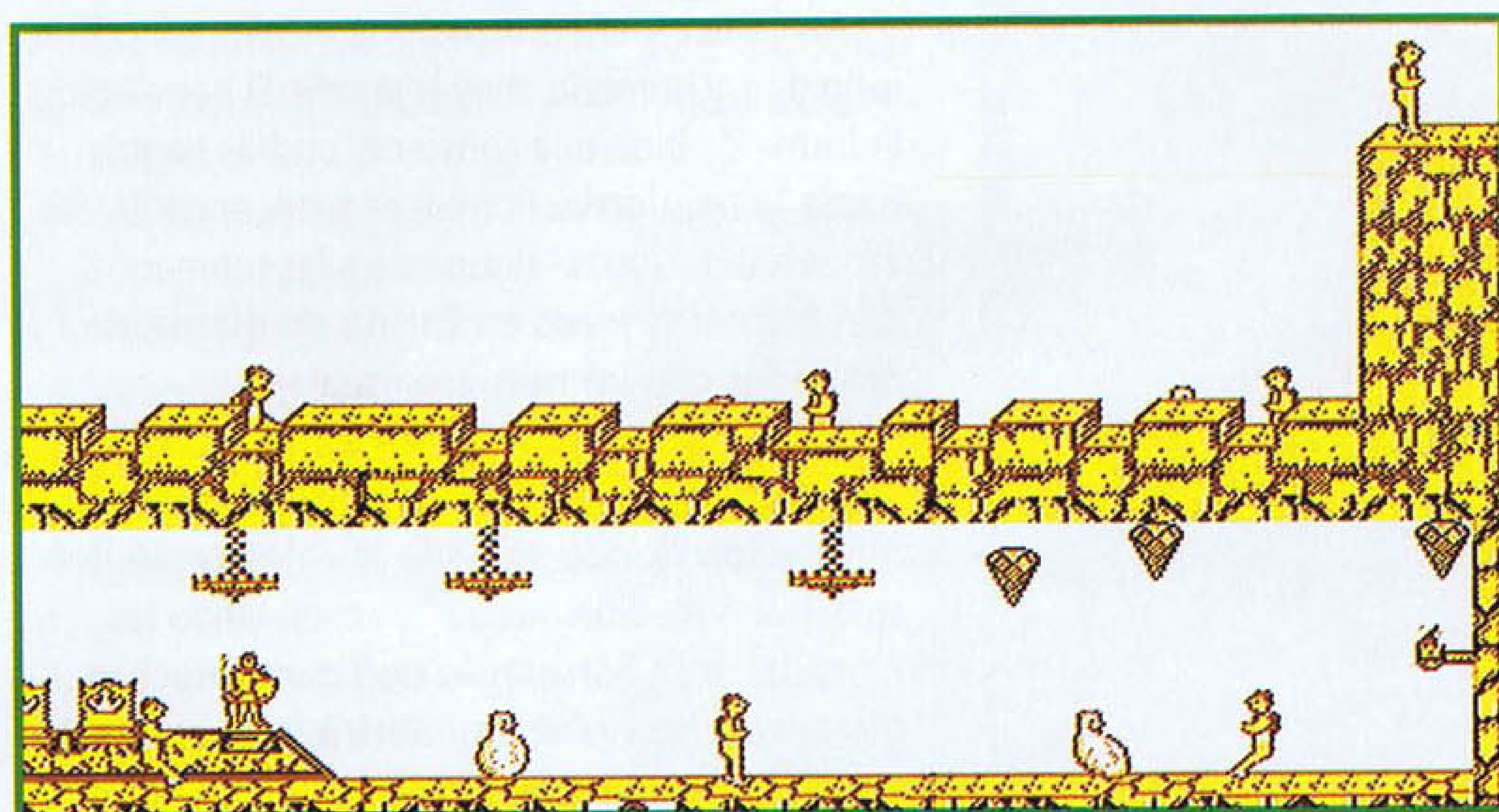
De Torre a Torre

Empezarás esta aventura **encerrado en una mazmorra** que se encuentra en una de las torres del Castillo, y tu primera misión será escapar de ella. Para lograrlo, seguro que ya sabes de qué sabor es la alubia que debes dar a Blob, pero no estaría de más que **alcanzases antes la parte superior de la torre,** donde te esperan alubias de muchos sabores.

Baja y escoge el camino de la derecha, para coger otra bolsa de alubias. Continúa bajando y caminando por las almenas hacia la derecha, hasta que te topes con una pared: **con un buen trampolín,** no será un obstáculo importante.

Ahora podrás comprobar por vez primera lo útil que resulta que tu amigo pueda volar. Vuelve a repetir la faena con la siguiente pared, aunque ésta parece mucho más alta...¡Demonios, si es una torre! Efectivamente, y **dentro de ella está encerrada en una jaula la amada de tu plastífero compañero.** Después de intentarlo unas cuantas veces, llegarás a la conclusión de que aquí no hay nada que hacer. Habrá que buscar otro camino.





¿Eh, hay alguien ahí?

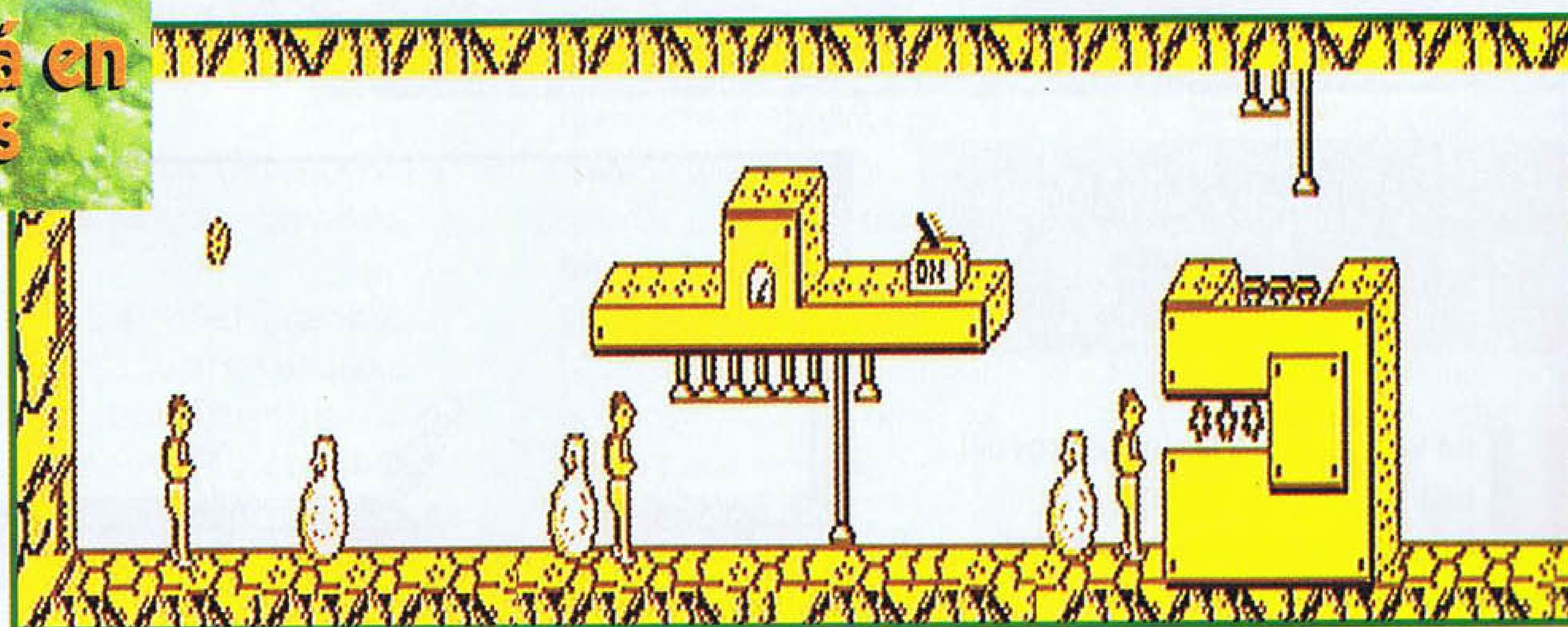
Ya en la entrada al castillo, **dale a Blob una de sus alubias** para hacer un vuelo sin motor. Al llegar al suelo, debes **recorrer las principales salas del castillo**, incluido el salón del trono, recogiendo tesoros en forma de diamantes.

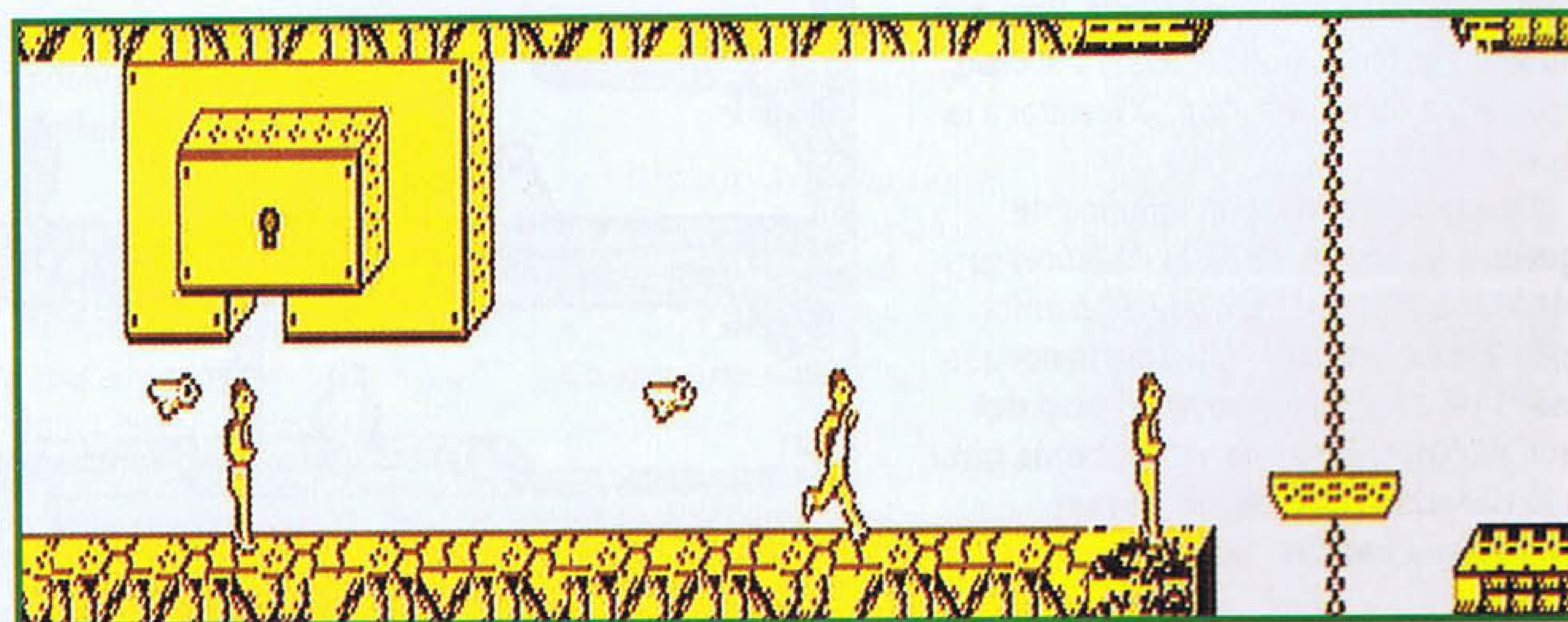
Una vez terminado el paseo, **vuelve hacia la izquierda** hasta llegar a la pantalla donde caíste del cielo hace un momento. **Dale a Blob la alubia adecuada** y te encontrarás en el piso de abajo.

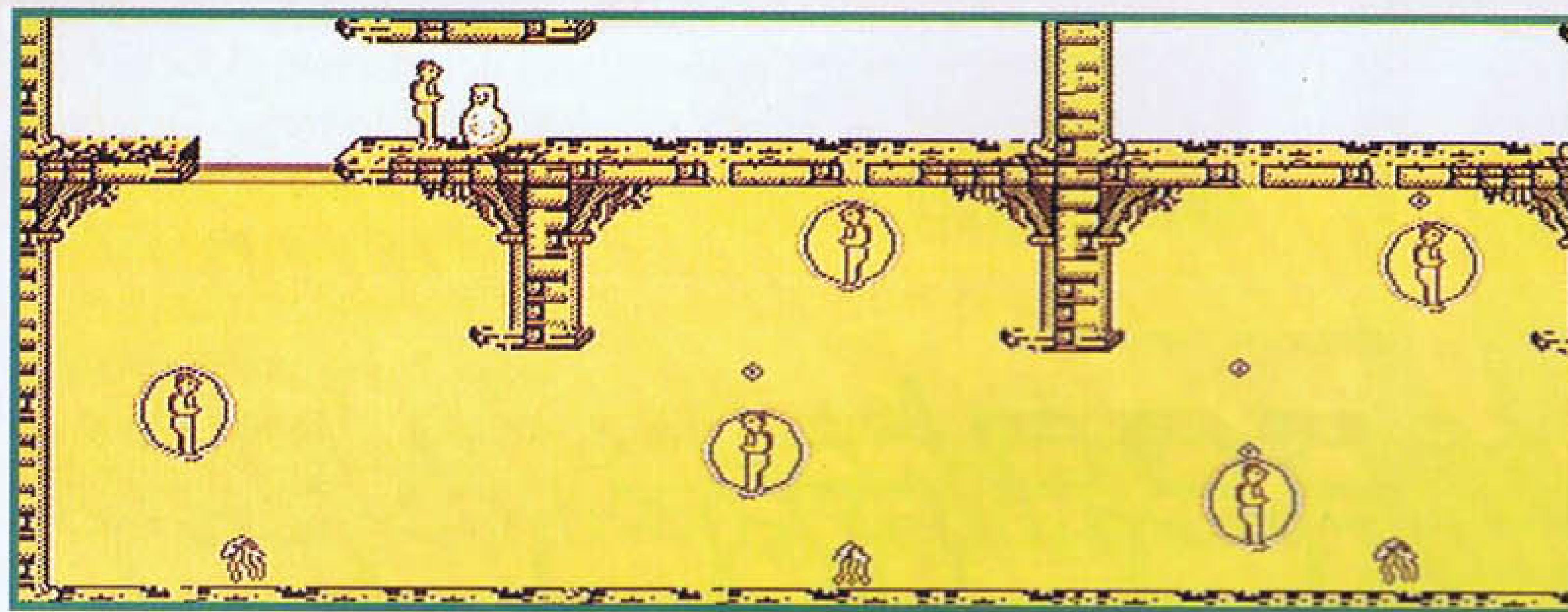
El secreto está en los sótanos

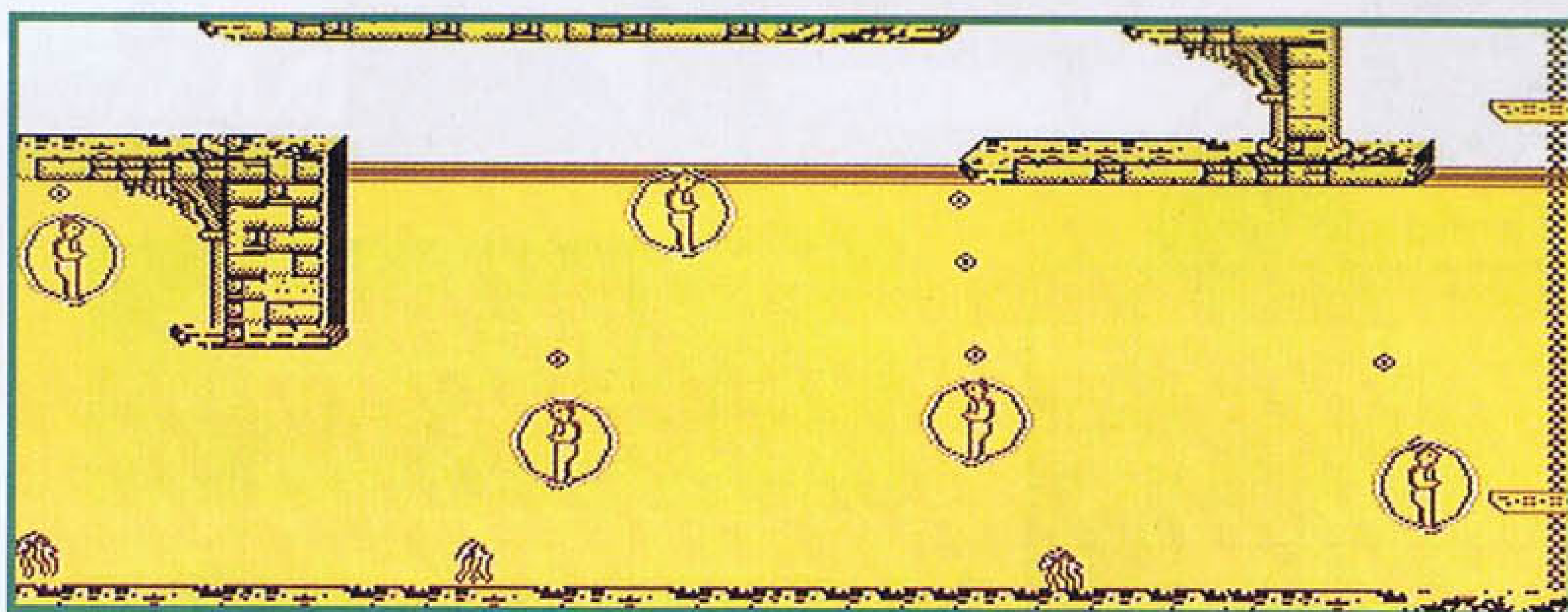
En el sótano, te encontrarás con una máquina cuyos pistones amenazan con destrozarte. **Convierte a Blob en algo redondo y pequeño,** y el interruptor on/off estará a su alcance. Después, verás un artefacto cuyos dientes hacen subir y bajar unos pistones. Bastará con transformar a Blob en una **especie de moneda,** y **arrojarlo a la ranura desde la distancia adecuada**.

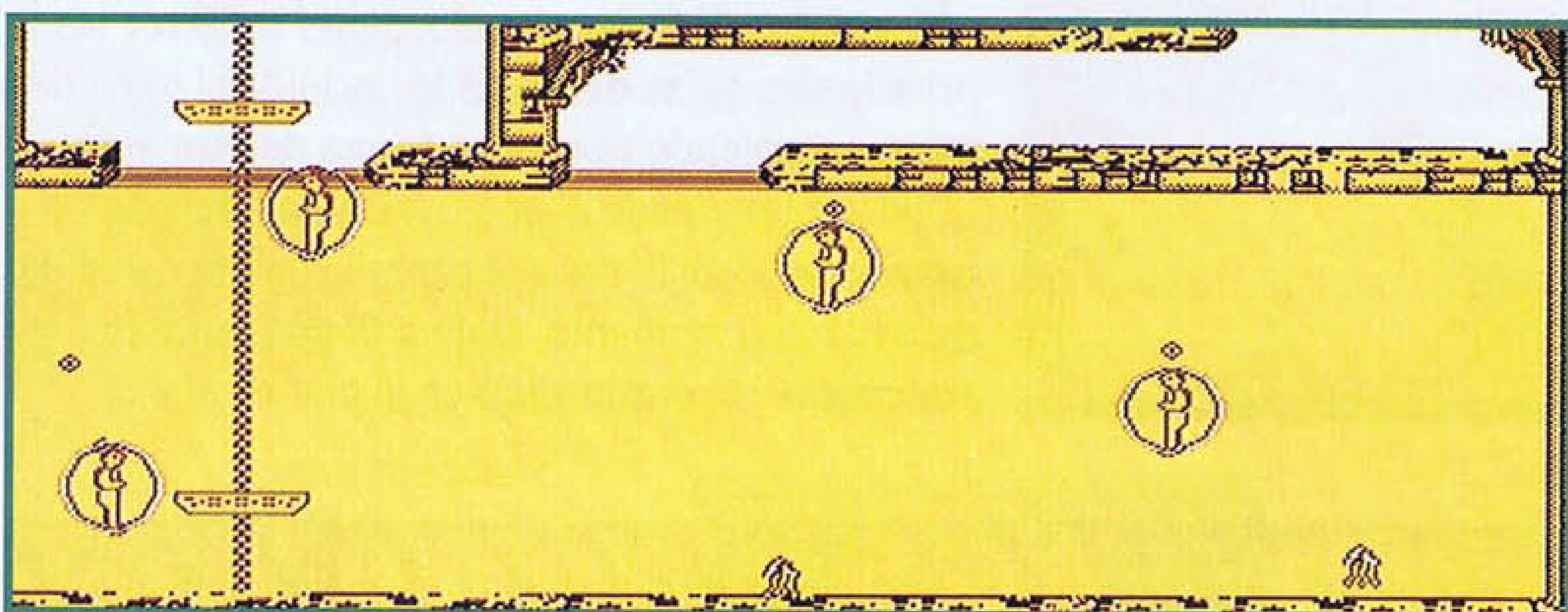
Y en la habitación contigua te espera otro enigma. Una puerta de reja te impedirá el paso. Piensa en **algo que pudiera llegar allá arriba y forzar la cerradura.** Venga, que esto está "chupao".











Qué bajo has caído

Caminando hasta el abismo, encontrarás **un curioso montacargas** que baja hacia algún lugar. Como ya tienes una amarga experiencia en caídas, optarás por **usar una alubia que te proteja de la ley de la gravedad.** Sabrás si has elegido la adecuada sólo cuando llegues al final del camino, que se encuentra custodiado por mortíferos lanzallamas que tratarán de tostarte la piel.

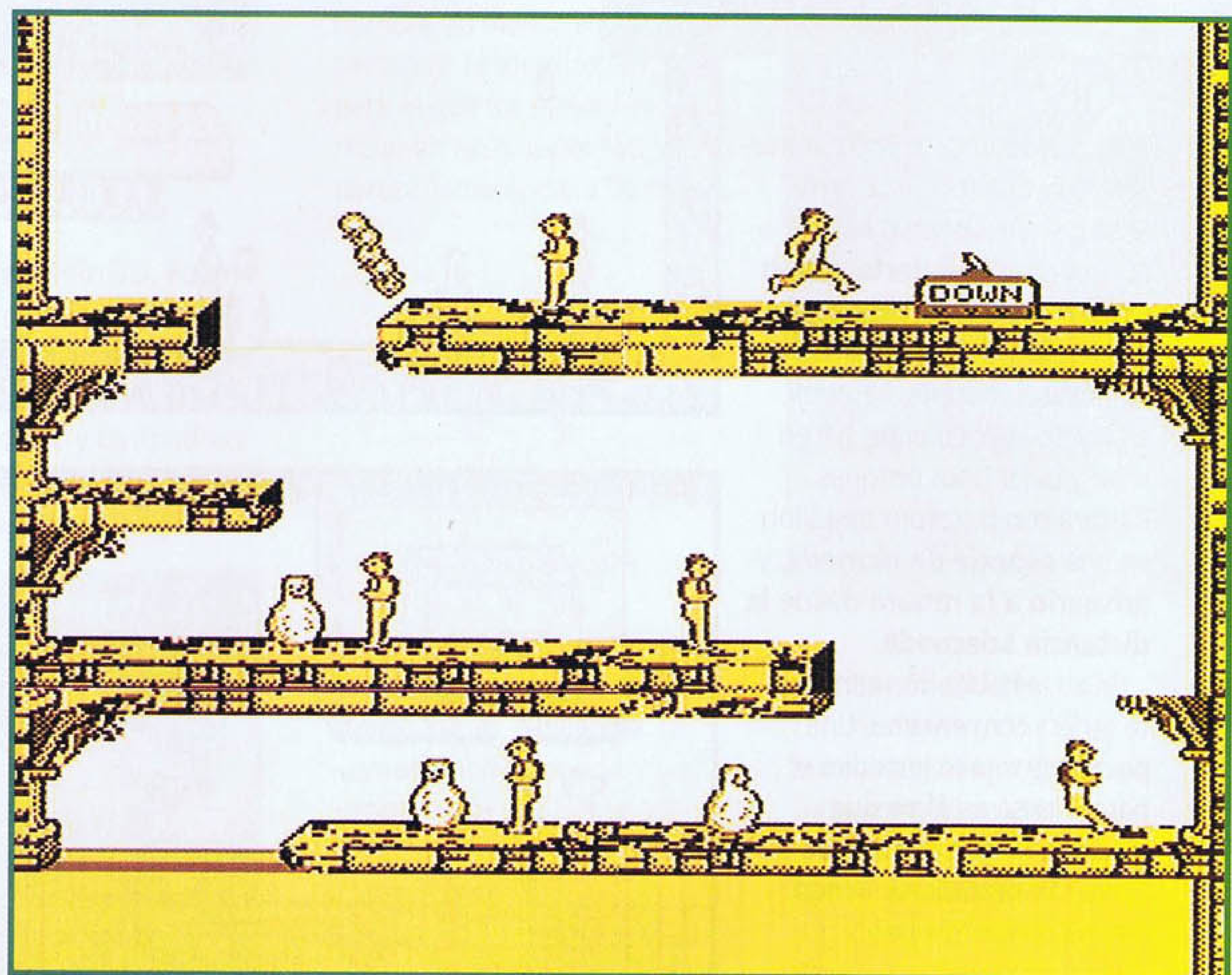
Abajo te espera una materia incolora, inodora, insípida... y húmeda, muy húmeda. Si has elegido la forma de Blob que conviene, podrás **seguir hacia la izquierda.** Por ese camino, encontrarás varias habitaciones -alguna de ellas submarina- donde verás **tesoros en forma de diamantes y monedas con un número impreso.**

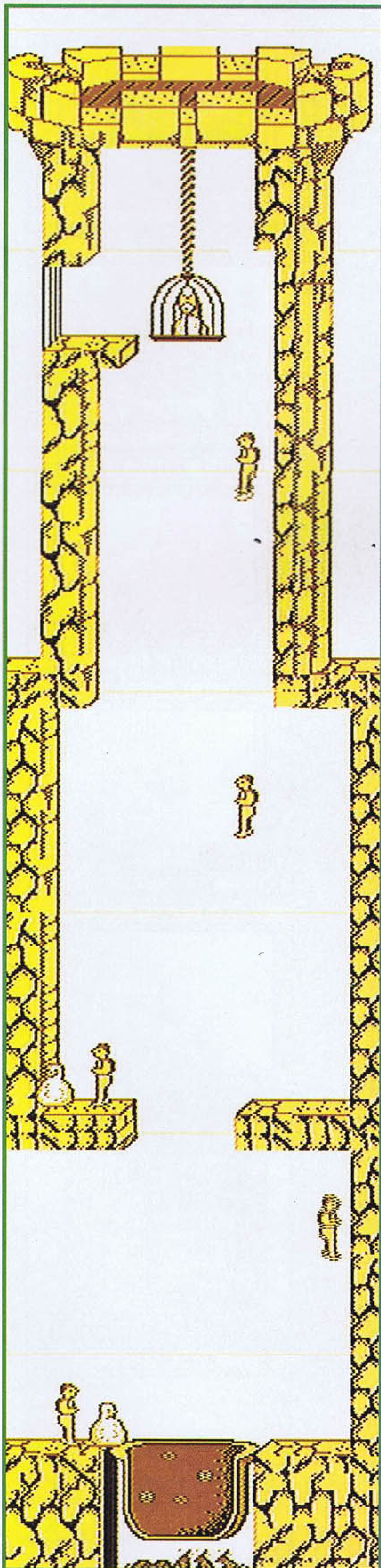
Una vez recolectadas todas las monedas numeradas que encuentres, deberás buscar **la habitación donde se halla la caja fuerte del castillo.** A medida que vayas recopilando las monedas, **irán formando una combinación que, al ser completada, abrirá la puerta a un magnífico tesoro.** Si eres observador, verás que tu marcador de tesoros va creciendo poco a poco. Y es que no ibas a ayudar a tu gelatinoso amigo sólo por amor al arte, ¿no?

¡Quiero salir de aquí!

Una vez recolectados los tesoros del castillo, has de **dirigirte a la habitación de los ascensores, y seguir hacia la derecha** hasta encontrar un camino. Tu amigo Blob está ya un poco harto de tanto cambiar de forma. Pero que no se queje tanto, porque, al fin y al cabo, no es a ti a quien se le ocurrió rescatar a la bella princesa.

Después de superar un repugnante **gusano guardián,** te darás de bruces con el conmutador que hace que el ascensor suba a la superficie. Ahora, sólo tienes que usarlo para **ascender hasta el piso del que partiste.** Pero esta vez, **deberás girar a la derecha, para seguir por un misterioso pasillo.**





El rescate propiamente dicho

Al final del camino, una gigantesca **marmita de agua hirviendo** te impedirá el paso. Tu amigo Blob, ante tanto calor, decide adoptar una forma más conveniente a esta temperatura. Y sin saber cómo, **después de un resbalón, te encontrarás al otro lado de la olla.** Ahora, ya tienes una pista de lo que debes hacer para apagar el fuego. Si necesitas otra para sacar a tu amigo de un apuro, recuerda que **la medicina sabe mal, pero cura.** Y que no siempre se puede dar gusto al paladar.

Todo estará ya listo para la proeza final. **Sitúa a Blob encima de la olla, conviértelo en trampolín y prepárate para dar el salto del siglo.** Deberás subir hasta el lugar en que se encuentra la princesa enjaulada, y aprovechar la **pequeña cornisa** que hay a su izquierda para reposar de tamaño salto.

A continuación, llama a tu amigo, dale la pastilla adecuada y le tendrás volando hacia ti, con tan buena fortuna que **en su vuelo conseguirá abrir la jaula y liberar a Blobette,** que caerá al vacío. Y dado que la puerta no tiene pinta de abrirse, será mejor que sigas el camino de Blobette... pero tomando las debidas precauciones, claro.

Caminando por el único sendero posible, descubrirás **una apertura en el techo que antes no existía** (ha aparecido como por arte de magia). Te conducirá de un salto **al salón del trono,** donde la princesa aguarda a Blob para deleitarte con un final feliz. Es tan bonito trabajar para que triunfe el amor...

Curso en 5 fascículos de modelado de plastilina

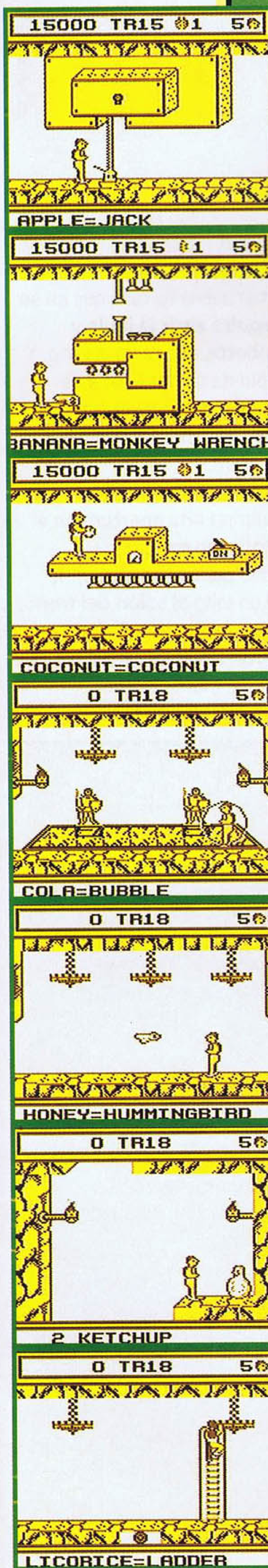
• **Cuando te muevas hacia izquierda o derecha, Blob lo hará también.** Esto es bueno tenerlo en cuenta, especialmente para esas ocasiones en que tu amigo esté varias plantas por debajo de ti. Así, si lanzas una alubia y nadie está allí para recibirla, intenta moverte un poco a ver si hay suerte.

• **Blob puede caer desde cualquier altura sin dañarse.** De modo que no te expongas tú a caer al vacío. Es preferible que caiga primero él, y después hacerlo volver por medio de la alubia adecuada.

• **Cuando debas colocar a Blob en algún lugar preciso de la pantalla, podrás convertirlo en algo transportable** (por ejemplo, en un paraguas) y después dejarlo en el sitio justo. Es la manera más fácil de hacerlo.

• **No malgastes las alubias, pero tampoco seas un tacaño.** Algunos sabores sólo tendrás que utilizarlos un par de veces. En cualquier caso, **si tienes que tirar una alubia al vacío para ver qué hay en las siguientes pantallas, mejor será que sea de un sabor que no vayas a usar mucho.**

• **Cuando saltes con el trampolín y en el piso de arriba te espere un gusano, procura pegarte a una de las cornisas**, antes incluso de llegar al piso de arriba. De esta forma, podrás entrar evitando al gusano.



Menú del Día: Alubias Gelatinosas

El bueno de Blob sólo se alimenta de una extraña variedad de judías, procedentes del planeta Blobolonia. **Según su sabor, tienen la facultad de convertirle en un montón de cosas**. A saber:

- **Licorice = Ladder (Regaliz= Escalera)**. Nunca está de más tener a mano una escalera para alcanzar algunos lugares más elevados de lo normal.

- **Strawberry = Bridge (Fresa=Puente).** Tu amigo Blob se convertirá en un puente que te permita salvar peligrosos abismos.

- **Coconut (Coco)**. Lo más parecido a una **pelota,** para lanzarla a largas distancias o arrojar sobre el objeto que más te convenga.

- **Cola = Bubble (Cola= Burbuja).** El método de transporte más efectivo y económico para viajar debajo del agua sin ahogarse.

- **Banana = Monkey Wrench (Plátano = Llave Inglesa).** Si eres mañoso, siempre es bueno que lleves contigo alguna herramienta, por lo que pueda pasar.

- **Apple = Jack (Manzana= Gato).** Este gato no es de los que arañan, sino de los que se usan para levantar el coche cuando se pincha una rueda. Claro que aquí tiene otro uso. ¿Cuál será?

- **Lime = Key (Lima = Llave).** No, no le eches imaginación. En este caso es una llave que sólo sirve para una cosa. La de toda la vida.

- **Vanilla = Umbrella (Vainilla = Paraguas).** Acuérdate para qué usaba el paraguas Mary Poppins, y ya sabes para qué te sirve.

- **Tangerine = Trampoline (Mandarina = Trampolín).** Una de las formas de Blob a la que tendrás que recurrir cada dos por tres.

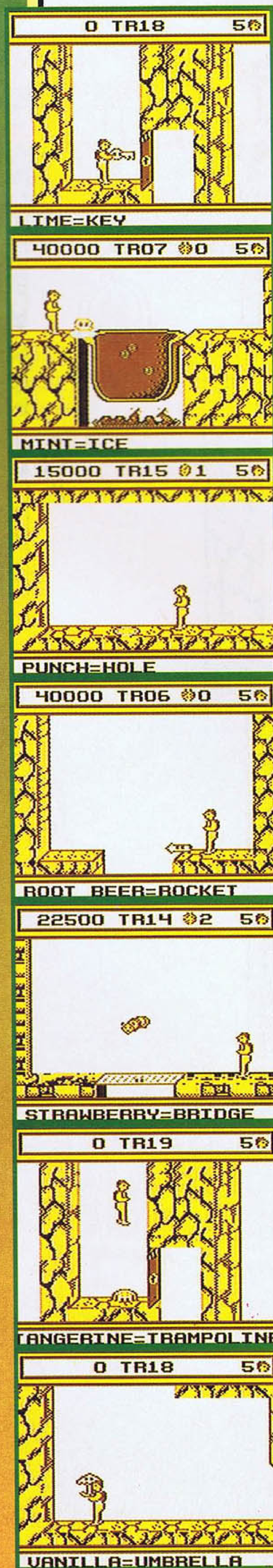
- **Root Beer= Rocket (Cerveza de Raíces = Cohete).** ¿Qué sucede cuando arrimas un cohete a algo caliente? Intenta comprobarlo por ti mismo.

- **Honey = Hummingbird (Miel = Colibrí).** Otro de los sabores fundamentales, pues ayudará a Blob a llegar a tu lado volando, convertido en un simple pajarillo.

- **Ketchup.** No necesita traducción, ni siquiera para Blob, que odia a muerte este sabor. Sólo olerlo **le hará retroceder.**

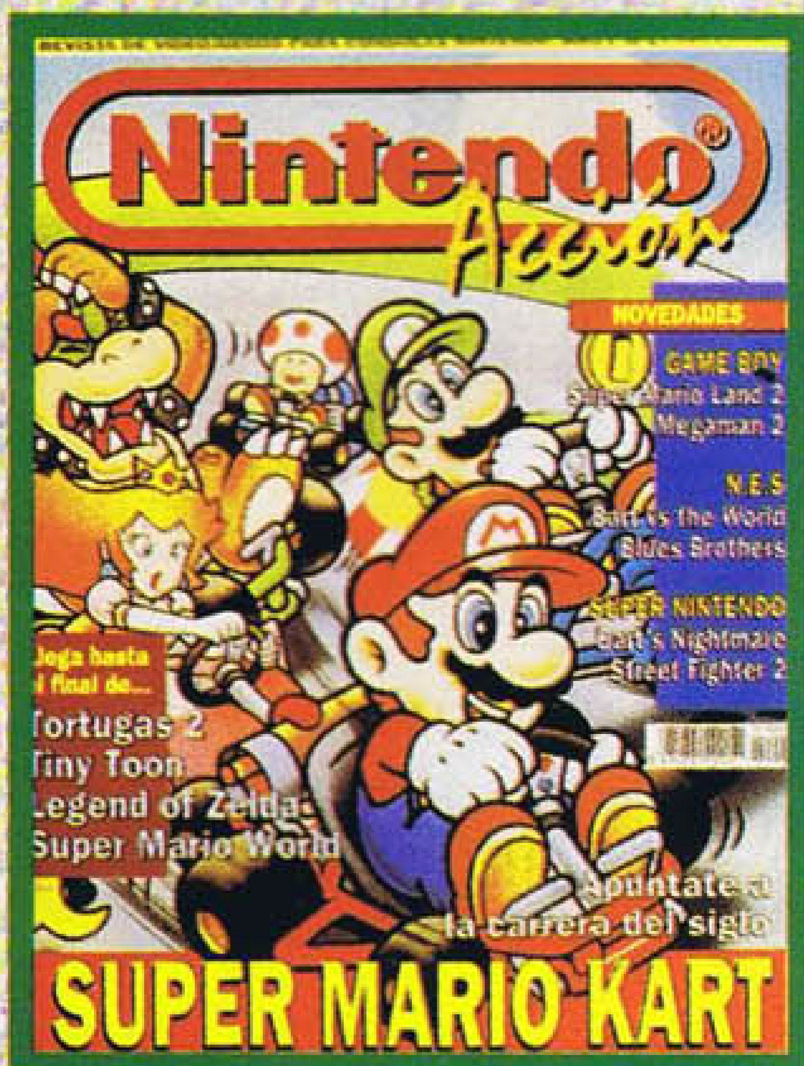
- **Punch = Hole (Ponche = Agujero).** En algunos lugares, el suelo no es tan duro como parece si llevas contigo un agujero.

- **Mint = Ice (Menta = Hielo).** El hielo sirve para enfriar algunas cosas muy calientes, y también para deslizarte cual patinador.



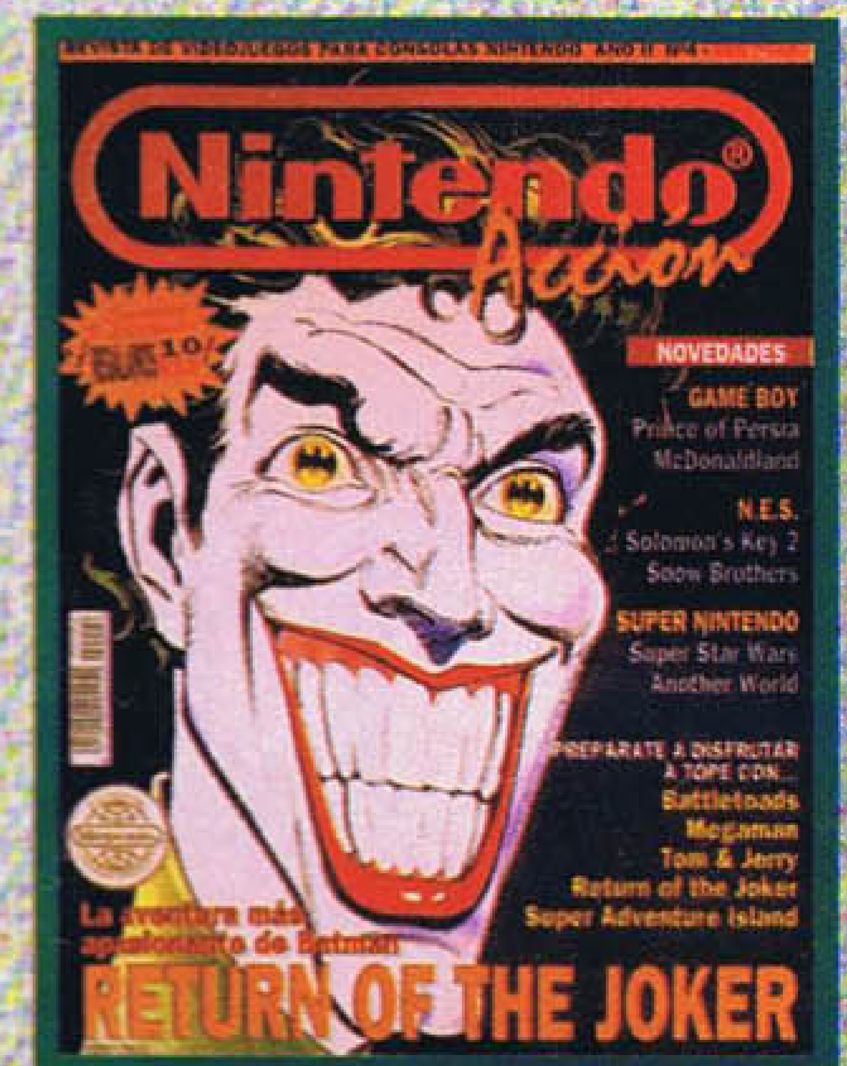
NO DEJES QUE EL TIEMPO JUEGUE EN TU CONTRA

Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre,no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.





















Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).

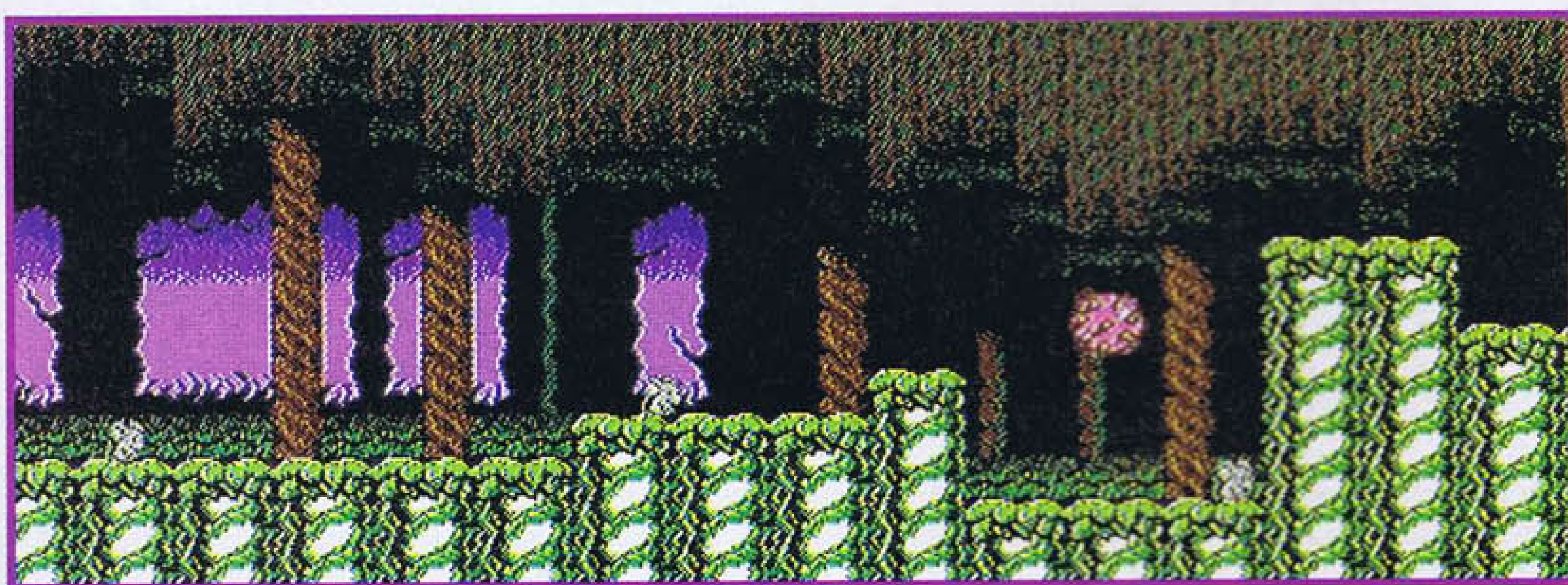


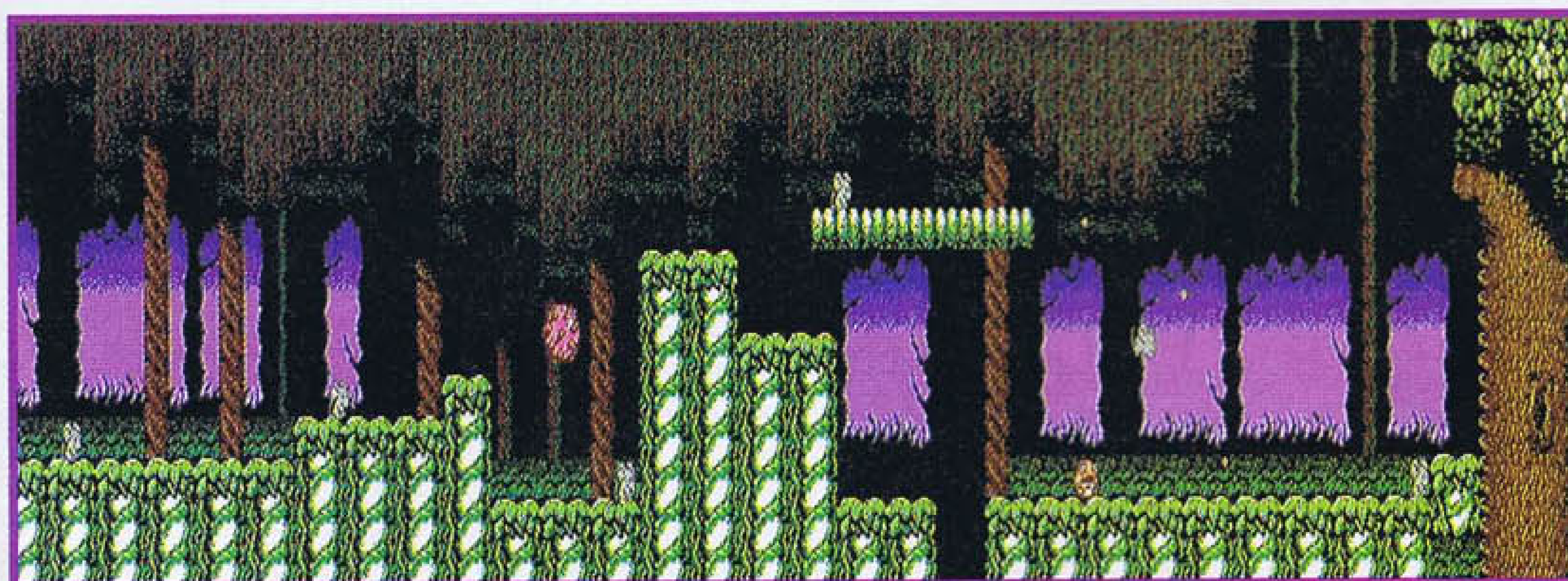




LITTLE SAMSON

FASE 4





Sin éxito frente a Neptuno

Esta fase **sólo hay que realizarla si has caído al agua al enfrentarte a Neptuno.** Una vez terminada con éxito, aparecerás en la "Selva acuática" de la fase 5.

El Río Subterráneo

Es una fase corta en la que te encontrarás **más dificultades que enemigos.** Montado a lomos de una extraña criatura, has de atravesar una serie de parajes estrechos, **para lo que tendrás que agacharte.** En otras ocasiones, deberás **abandonar tu montura y agarrarte a las paredes** para cruzar zonas que de otra manera sería imposible.

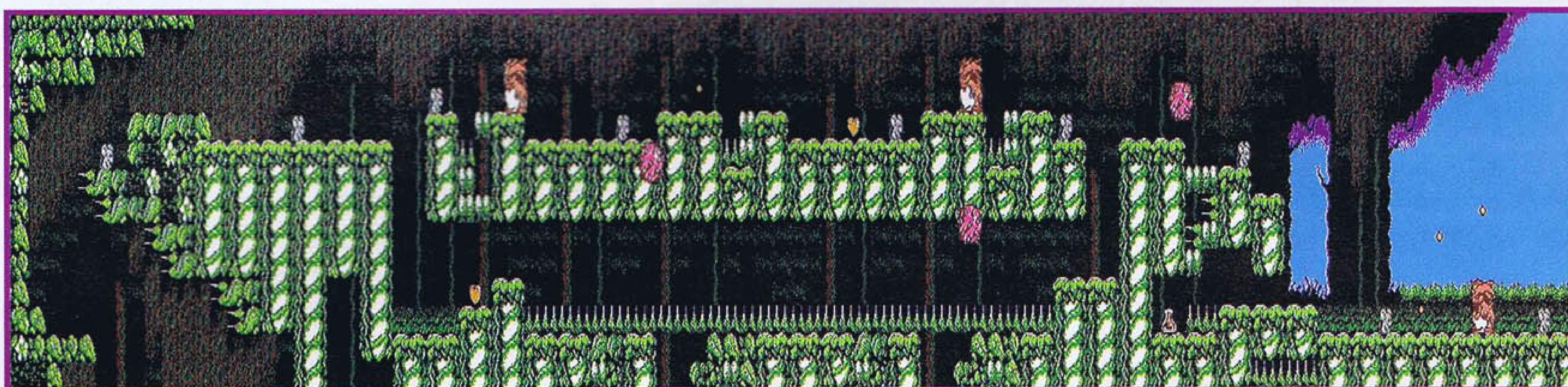
En cuanto a los enemigos, poco se puede decir, ya que brillan por su ausencia.

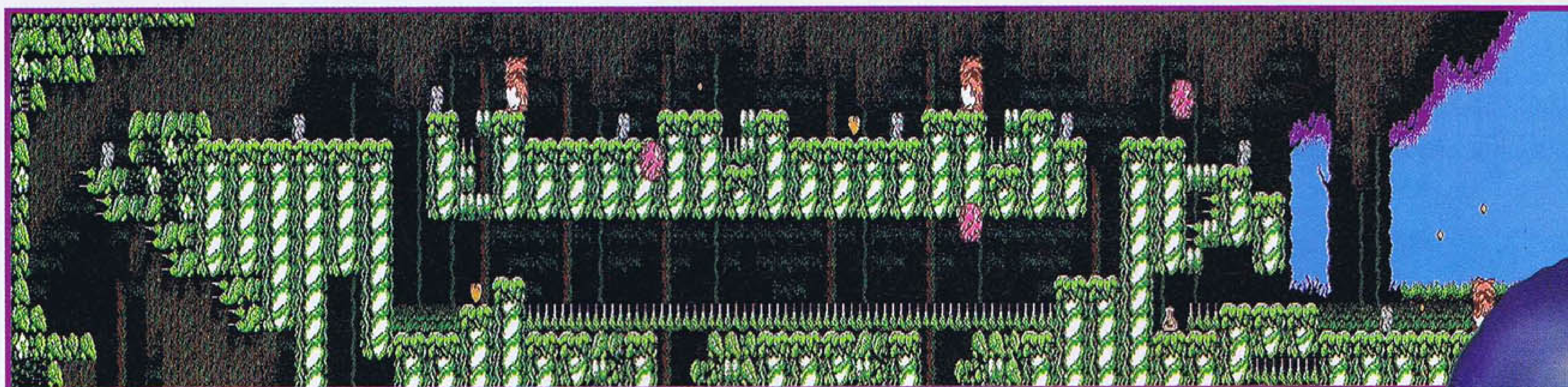
En resumen, un nivel en el que **hay que demostrar más habilidad que rapidez.**

Que no, que no nos hemos olvidado de vosotros. Que ahí va, por fin, la segunda parte de una de las guías más interesantes de los últimos tiempos. Que no os la perdáis. Que si no hacéis caso de nuestros consejos, jamás vais a llegar al final de este juego. Que lo hacemos por vosotros y vuestra N.E.S. Que sí, que venga, que ya está, que es divertida...



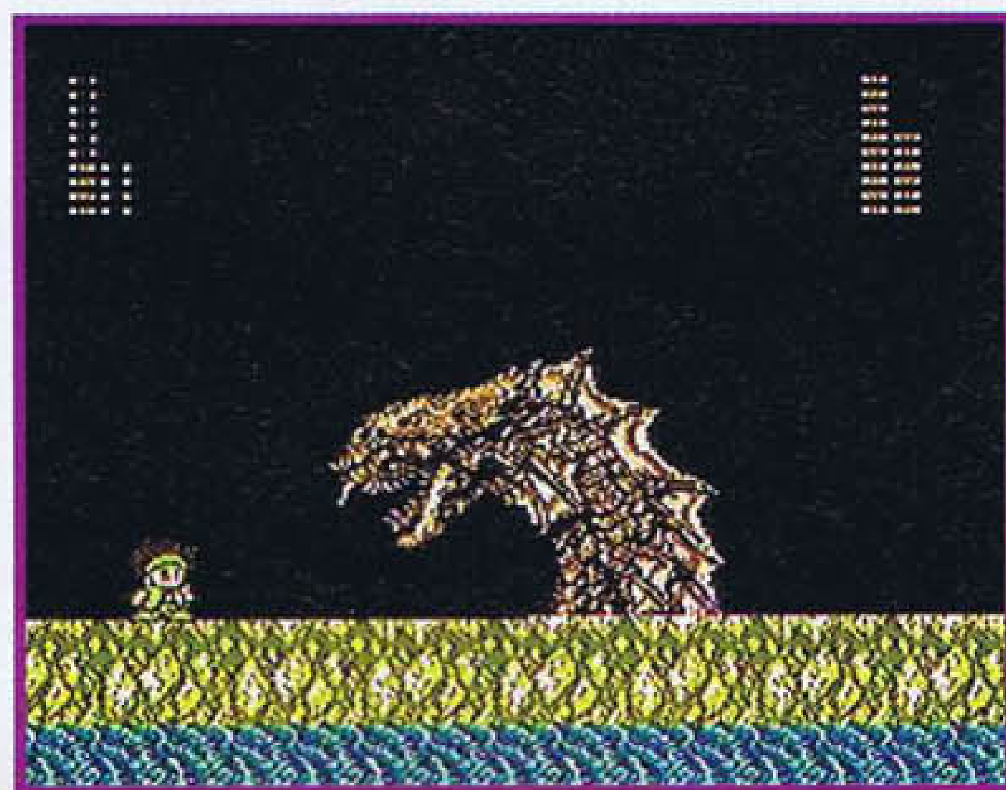
Por David García





Las Calaveras

Como el nombre del nivel indica, se trata de un **sub-mundo habitado por tétricas calaveras.** Todos los enemigos que podrás encontrarte se resumen en eso. E incluso el enemigo final, del que a continuación hablamos, no es más que un simple conglomerado de calaveras.



Enemigo final: Calaveras asociadas

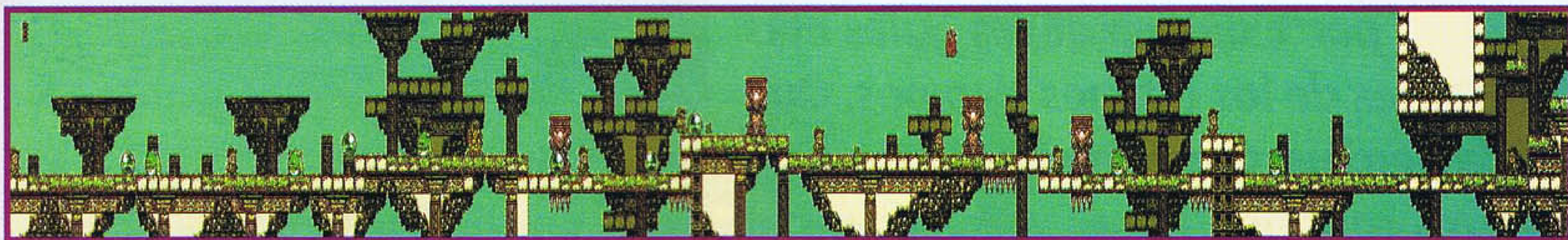
Parece que de tanto estar juntas, las calaveras han establecido cierta amistad entre ellas, y han decidido hacer de ti su causa de unión. Claro está que ese "de ti" se refiere a tu propio esqueleto una vez muerto... Así que se reúnen **y lanzan unos mortales ataques.**

La mejor manera de responder a esos ataques es **agarrarte a una pared lateral, situarte a su misma altura y disparar como un loco.** Es muy importante que sepas que si te alcanza una calavera en solitario, tan solo sufrirás una pérdida de energía. Pero en el caso de ser atacado **cuando están todas juntas, perderás una vida íntegra.**

Esto quiere decir que **deberás evitar el contacto en los momentos en que estén unidas, y arriesgar un poco más cuando se dispersen.** Es la mejor manera de que esta fase pase a mejor vida, sin que a ti te ocurra otro tanto de lo mismo.



FASE 5





Con éxito frente a Neptuno

Si has tenido fortuna en tu enfrentamiento con el dios del mar, éstos son los peligros que te acecharán en el nuevo recorrido.

Inhóspitos Parajes

Centra tu atención en los cientos de esqueletos que tratarán de atacarte. Además, no atravieses **la zona de las piedras de los pinchos** (de color rojo) a base de saltos, porque son trampas mortales. **Mejor agárrate de la pared, y cruza al otro lado sin que Samson ponga los pies en el suelo.**

La Selva Acuática

Es una buena fase **para llevar del brazo a Kikira**. En este nivel, tendrás la oportunidad de avanzar tanto **por agua como por tierra, o incluso por aire**, si te empeñas. Ahora bien, aprovechando que tienes al dragón, **lo mejor que puedes hacer es surcar los aires y ayudarte de los torbellinos.** Viajarás más rápido, más seguro y, sobre todo, más fácil. Que es de lo que se trata.

Enemigo final: El Gran Dragón

Para enfrentarte a este temible enemigo, **sitúate pegado a la pared izquierda**. Así, evitarás que el dragón te pueda alcanzar, aunque deberás tener cuidado con su puntiaguda cola. La diferencia es clara: **si te da la cola, perderás un poco de energía; si te da el dragón, perderás una vida.**

¡Ah!, una aclaración: **el único punto débil del dragón es el interior de su boca.** Así que de nada sirve disparar mientras la tenga cerrada.

FASE 6



La Montaña de las Ilusiones

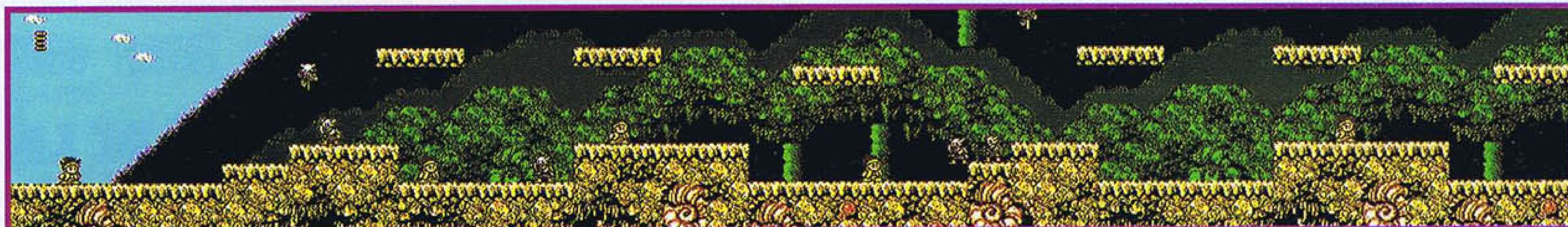
Este nivel comienza con la aparición de una vida extra, **que no debes coger si no quieres que tus huesos vayan a dar contra el suelo**. Pero a continuación, llega el recorrido más difícil de todo el cartucho. Debes ir de nube en nube, **evitando enemigos y paredes que aparecen y desaparecen.** Aunque, bueno, la verdad es que no debe preocuparte que las plataformas desaparezcan, ya que **aunque tú no las veas, siguen estando allí.**

Todo sería mucho más fácil si tu **dragón volador** pudiese desarrollar todas sus cualidades, pero el problema reside en que el **techo está formado por pinchos**, y que **al mínimo contacto con ellos perderás una valiosa vida.** Pese a todo, te aconsejamos que **pruebes a jugar en este nivel con Kikira**, -y no con otro bicho- y que calcules al milímetro

FASE 7

El Anochecer

Lo más destacable de este primer subnivel es **la caída en zig-zag que debes realizar sin tocar el suelo** -toda una hazaña- **.** Y atención al final, porque **cuando todo parece una sucesión cíclica de izquierda-derecha**, habrá que hacer **izquierda-izquierda con el pad**, para evitar los temidos pinchos y salir lo mejor parados posible del entuerto enloquecedor.



El Templo Verde

Se respira, y se huele, que el final está cerca, pero los peligros son muy numerosos. Aparecen viejos "amigos" como las **espadas o las calaveras**, y otros nuevos, como unos ojos inyectados en sangre.

La mayor dificultad está en el salto de plataformas, pero no por el salto en sí, sino por los factores que rodean la situación: el **techo de afiladas estacas**, el vacío bajo tus pies, y, para complicarlo más, **a la mitad del camino hay una columna a la que habrá que agarrarse,** para desde allí saltar a una nueva plataforma.

Si sobrevives a esta experiencia, deberás escalar unas columnas sin mayor dificultad. **Elige la columna de la izquierda,** ya que es la única que comunica el suelo con el piso superior.

Enemigo final: El Príncipe TA-KEED

La primera impresión que da este energúmeno es la de **un mago**, y no demasiado fuerte, por cierto. La verdad es que resulta extraño que tal engendro de maldad haya podido ser creado por este aparentemente inofensivo personajillo.

Pero te olvidarás rápidamente de todo, cuando tras ese mago aparezca **una especie de armadura de colosales dimensiones, y de un poder inimaginable.** Huir de sus ataques es casi imposible, sobre todo si desencadena su potente rayo. Pocos consejos te podemos dar, pero ahí van algunos:

- **Muévete todo lo que puedas -eres un tio dinámico-** pero nunca toques la armadura.
- Si se acerca a ti, **transfórmate en dragón y pásale volando. Será lo mejor.**
- **No dejes nunca de disparar a cualquier parte visible.** Y mucha suerte... te va a hacer bastante falta. No es nada fácil.



siempre que puedas la altura del vuelo. Si lo haces conforme a estos consejillos, no olvides que **Kikira necesita descansar cada cierto tiempo en las plataformas**. Y recuerda que **puedes estar sobre ellas tanto tiempo como quieras,** aunque desaparezcan. Lo que es una grandísima ventaja.



Consejos y sugerencias

- **Elige bien el personaje a utilizar.** El dragón, por ejemplo, resulta muy útil en una fase avanzada, y si lo malgastas antes, será complicado pasarla.
- La mayoría de las veces **lo mejor es utilizar al pequeño Samson.** Es el más equilibrado de todos.
- **A veces, recoger algunos items es bastante complicado y casi suicida.** Tú debes decidir qué es lo que más te conviene, pero te recomendamos que no arriesgues demasiado.
- No olvides **anotar todas las claves.**

ZONA ZERO



Francisco José Mediano Villanueva (ALBACETE)



Antonio de la Torre Hernández (LAS PALMAS)



Luis Soler y Jesús Serrate (ZARAGOZA)



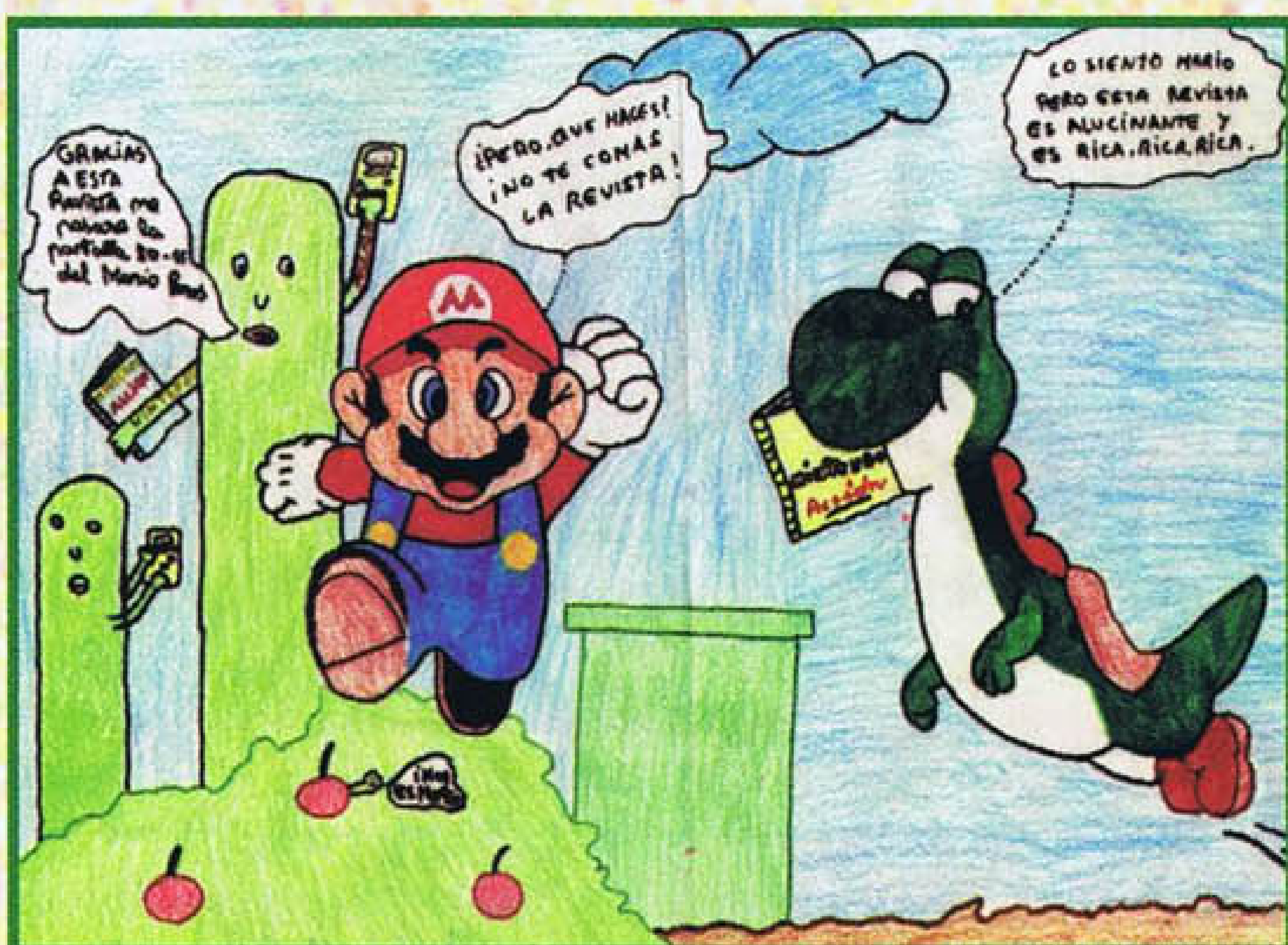
Beatriz García Fernández (BARCELONA)



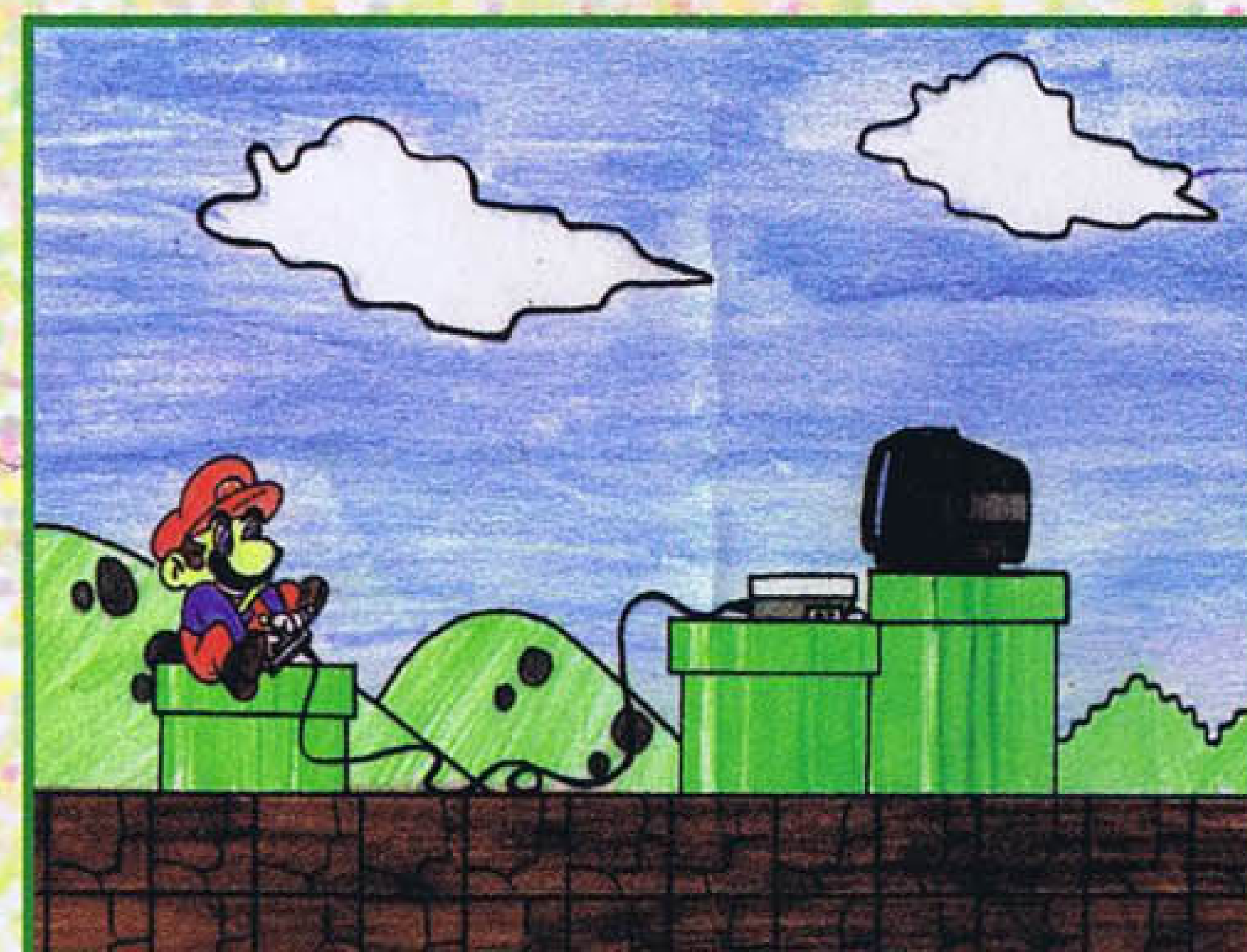
Juan José Soriano Gimeno (VALENCIA)



Javier Cobos Antoranz (MADRID)



Jose Luis Eguiguren
Maliaño (CANTABRIA)



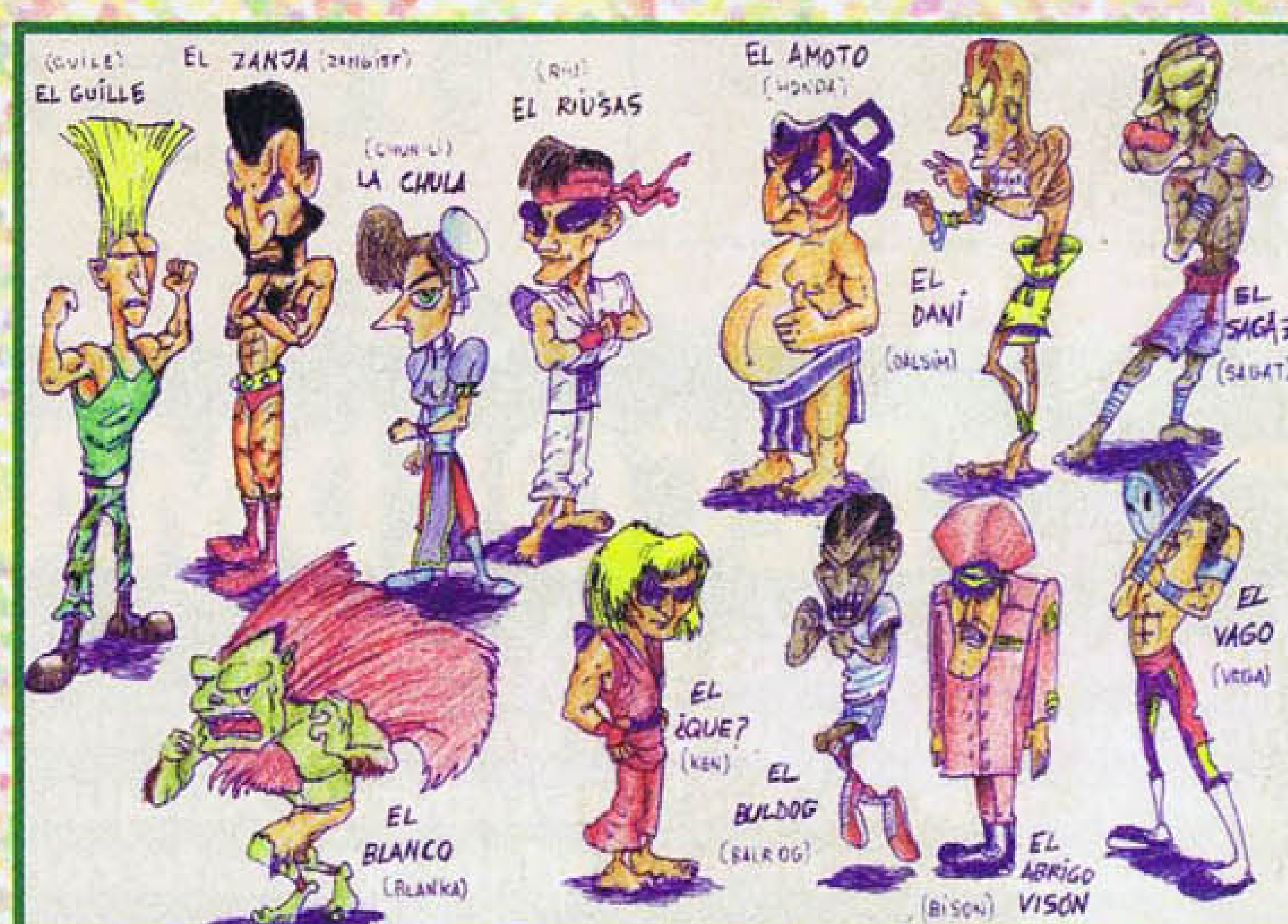
Pablo Torres
López
(SANTANDER)



Enrique Bravo
Arroyo
(MADRID)



Miguel R.
Gutierrez
Fernández
(CANTABRIA)



Rubén Francia
Rodriguez
(S.SEBASTIÁN)



Félix Montelongo
(CANARIAS)



Francisco
Javier Carballo
Sánchez
(LA CORUÑA)

ZONA ZERO

Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

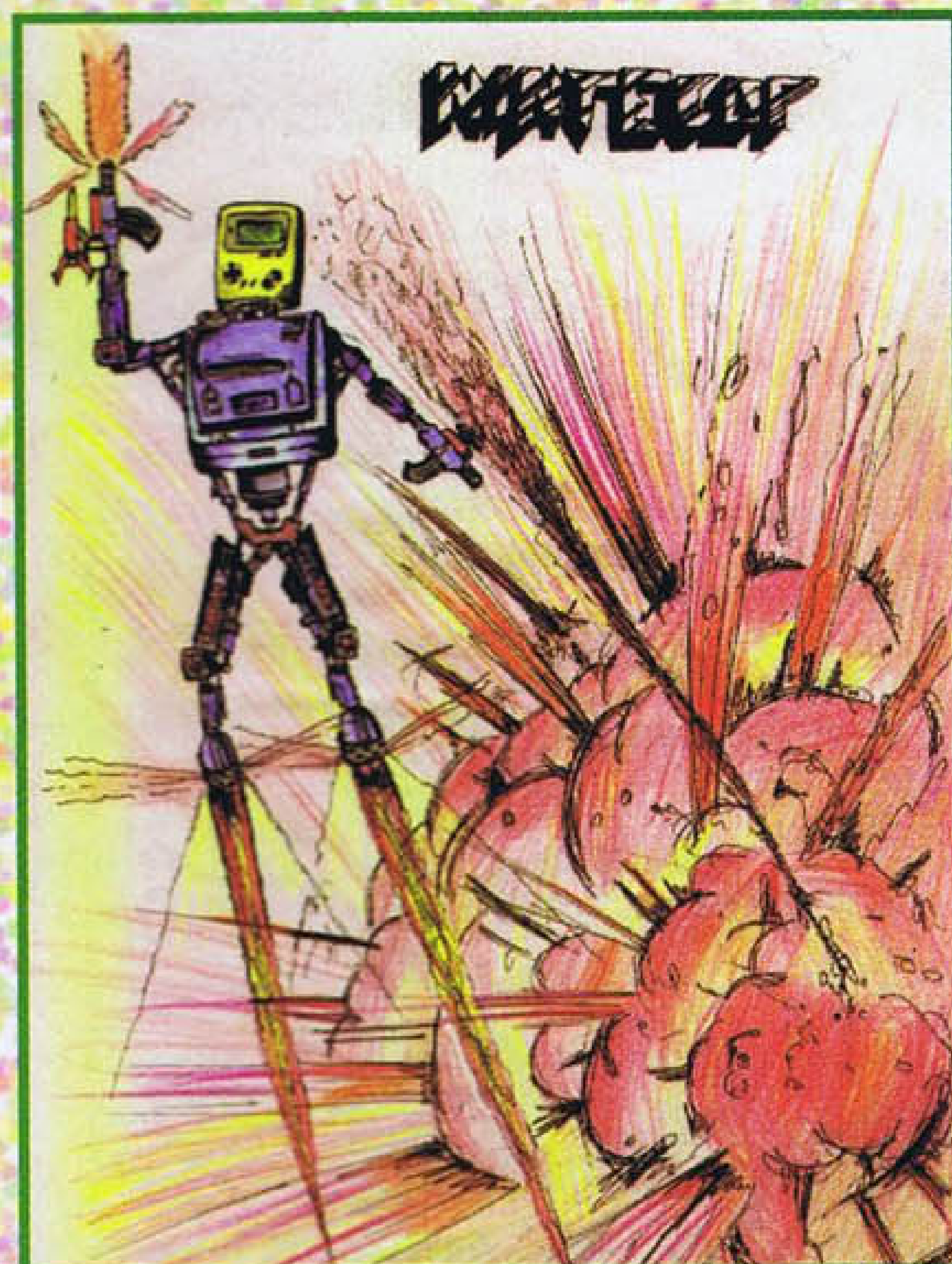
Y recuerda que debes enviar tu carta a:

HOBBY PRES S.A.
NINTENDO ACCIÓN
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre: ZONA ZERO.

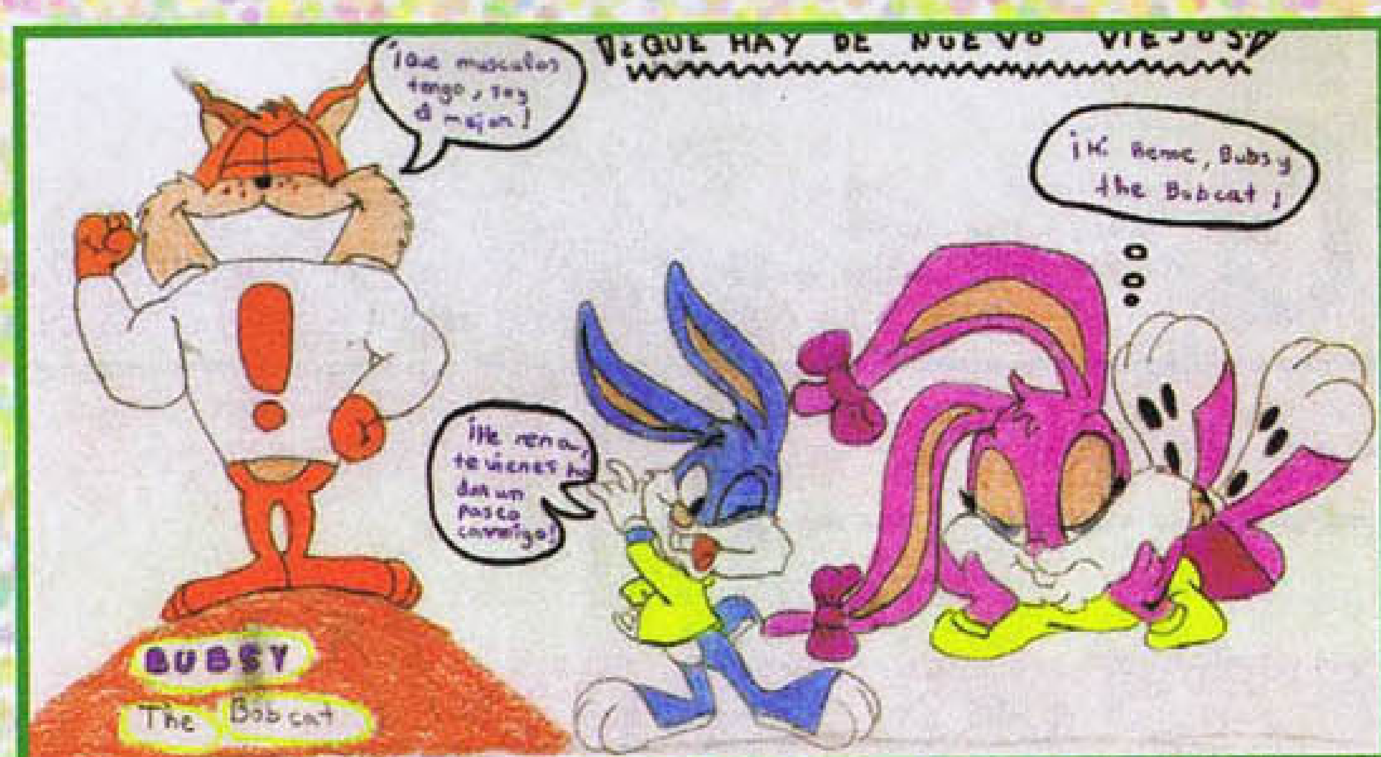




Raquel Martínez Viejo (MADRID)



Jorge Cano Martínez (LA CORUÑA)



Elena Marañas Carrasco (MADRID)

RECORDMANÍA

Cada mes comprobamos que os gusta competir y que lo de quedar por encima de los demás es algo clave cuando jugáis. En «Recordmanía» tenéis el escaparate perfecto para que todos vean de lo que sois capaces. Así que ya sabéis, si os gusta romper marcas y que todos lo sepan, enviadnos una foto con vuestro record y... a la fama.



WORLD CUP SOCCERr
Bernardo Pérez Picabea, de Irún, nos muestra lo que es capaz de hacer con el juego de futbol más divertido para N.E.S... Ganar.



STREET FIGHTER II
José Luis Sánchez, de Madrid, ha logrado derrotar a todos los guerreros de SFII sin emplear ni una continuación. ¡Qué bestia!



SUPER MARIO LAND 2
El barcelonés Eduardo Planella presume de ser un maestro con su Game Boy. No tuvo piedad ni con Wario.

A VECES LLEGAN CARTAS...

Hablando de otra cosa ¿habeis notado lo que se parece Alfredo Landa si se le pone un bigote y una gorra a Mario? ¿no?, pues fijáos y ya veréis.

OBSERVADORAS

VICTOR MANUEL JIMÉNEZ BENÍTEZ (SEVILLA)

JAIME GAGO MARTÍNEZ (PONTEVEDRA)

Tambien queria deciros que no se como discriminan tanto a Luigi porque siempre hablan de Mario, hasta [redacted] Yoshi es mas importante que el pobre de Luigi, una vez en esta revista en un reportage del Mario Land 2 deciais que en el juego faltaba un personaje importante, yo creí que era Luigi pero era verderol de Yoshi.

«LUIGINÓMANAS»

RABIOSAS

Os escribo porque mi novia Cristina me ha dejado por una Super Nintendo. ¡La muy gorda!

ME GUSTARÍA HACERME NOVIA DE UNO DE VUESTROS REDACTORES... ASÍ PODRÍA JUGAR Y ¡BESAR! A LA VEZ

«INTELIGENTES»

VIRGINIA ALONSO GÓMEZ (CALATAYUD)

JUAN A. ALCALÁ (PALENCIA)

PATRICIA PEDREIRA CARRO (LA CORUÑA)

ME ENCANTA LA REVISTA, PERO ¿NO LA PODÉIS PUBLICAR CADA MENOS TIEMPO? ¡¿UNA VEZ AL DÍA?! PORQUE, EN SERIO, ESTARÍA DEMASIADO, AUNQUE NO PARA MI PAGA...

CON MALA IDEA

JOSÉ RODRÍGUEZ PELÁEZ (ASTURIAS)

¡AH! SI VEIS AL JIMEMO DE SONIC LE DEGAIS UN PALO QUE LE AVIAIS A ESE PUERCOESPIN PUERCO Y ESPINOSO Y LE LLAMAIS MUÑECA VESTIDA DE AZUL.

RADICALES

Me gustaría haberos mandado ~~para~~ un sello para que me lo enviaseis, pero esque ahora mismo solo tengo el del sobre pero os prometo que si recibo una carta vuestra os mando dos sellos. Bueno me despido que mi madre

ARRUINADAS

JULIO SANCHO SARMIENTO (MADRID)

AGRESIVAS

CRISTINA PLAZA (MADRID)

el conjunto que formamos es algo peligroso. Puedes acabar con un chichón en la cabeza, la espinilla rota, o un mordisco en tu brazo derecho, ¿por qué?, mi hermanita cuando juega es algo... "nerviosa", cuando se estanca en una pantalla y no

VIVA NINTENDO Y EL R. MADRID

RAÚL CAMPOS CORDOBÉS (MADRID)

FUTBOLERAS

RICARDO GONZÁLEZ CASTRO (PONTEVEDRA)

¿SOBORNO?

Por si acaso y necesitais un motivo mayor para publicar mi carta o mi dibujo, contactar conmigo y os enviare un buen vino o un jamon a lo Ardora (mi bar).

GANADORES CONCURSO TINY TOON

Antonio Muñoz García	Sevilla
Josep Mata Tomas	Xativa
José Mª Uribarri García	Pto. de Alcudia
Daniel Lombardero Calzón	Alicante
Angel Muñíz Ruíz	Málaga
Luis A. Pérez Santos	Merida
Carles Valencia Homs	Manresa
Victor Manso Santos	Arenal
José L. Lavin Trueba	Colindres
José A. Méndez Paroca	Badajoz
M. Aguilella Montanes	Onda
Kilian Fraga Lavia	Hospitalet
Angel Gomez Jurado	Alcobendas
Adolfo Cerezuela	P. de Mallorca
Gian Antonio Vizcaino	P. de Mallorca
Damian Huelva Aranda	San Fernando
Mª José Bethencourt Pérez	Sta. Cruz de la Palma
Xavier Sauleda Nogueras	Calella
Ruben Medina Muñoz	Toledo
Claus Tiessen	Oleiros
Santiago de Arcos	Rivas-Vaciamadrid
Miguel Villalba	Guadalajara
Javier Simón Noguera	P. de Mallorca
David Martínez Martín	Montequinto
Angel de la Hoz S. Miguel	Santander
Eduardo Toril Molina	Villanueva
José A. López Perlado	Cornellá
Davil Miguel Muñoz	Fuenlabrada
José Mª Hernández López	Villaverde del Río
José E. Vacas de la Rosa	Linares
Tomeu Serra Llompart	Portol-Marratxi
Miguel Aldegunda	Salamanca
Daniel Remes Diliz	Madrid
Miguel López González	Móstoles
José A. Ferrandiz Glez.	Villena
A. Nogues Sarmiento	Alicante
Sergio Porras Domingo	Madrid
Harry Zuazo Linazisoro	San Sebastian
Herminia Varela Lamas	Sestao
Antonio Melero García	Sta. Coloma
Xavi Martínez Negré	Sant Boi Llobregat
Jordi Graells Sabate	V. del Penedés
Raúl Pardeiro Ramos	Viladecans
Bárbara López Alcázar	Barcelona
Iván Adan Rodríguez	Coslada
Carmen Guerrero Arroyo	Castelló D´Empuries
David Olmos López	Sant V. de Castellet
Mario Serrano Vargas	Lérida
Costas Gómez Marzo	Barcelona
Oscar Zapata González	Madrid



LAS MANOS DE UN GANADOR EN ACCIÓN

Basta de juegos. A partir de ahora la cosa va en serio. Si quieres ser un ganador y sentir toda la fuerza en tus manos, suscríbete a Nintendo Acción y consigue estos dos guantes exclusivos. ¡Reservados sólo para los mejores!

¡GRATIS AL SUSCRIBIRTE!



Envíanos el cupón que aparece en la solapa (no necesita sello) o llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18 (de 9 a 14.30 h y de 16h a 18.30 h) y recibirás todos los meses en tu casa Nintendo Acción durante 1 año (12 números) junto con este auténtico regalo consolero.

(Esta promoción es válida hasta el 31 de Agosto de 1993 o hasta fin de existencias)